LA RIVISTA DEI VIDEOGIOCHI

GAME power

31

Settembre 1994 · Lire 5.000

NUOVA VESTE GRAFICA

MORTAL KOMBAT 2 vs SUPER SF 2

DUELLO ALL'ULTIMO SANGUE!

I PUFFI

CONQUISTANO LO SNES

IL NONO INSERTO DA STACCARE

GAME help

SONIC 3
SUPER EMPIRE STRIKES BACK
ROBOCOP VS TERMINATOR

9

ESCLUSIVO!

I PRIMI GIOCHI PER LA PLAYSTATION DELLA SONY

ANTEPRIME

- MICRO MACHINES 2
- PITFALL • THE LION KING
- TOPOLINO

VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP • SD GOLDEN FIGHTER • KIKIKAIKAI 2 • F1 CD CIRCUS • RAGNACENTY • HARDBALL '94 • ASTERIX SECRET MISSION • REBEL ASSAULT • FIGHTER'S HISTORY • JETSON • ANDRÉ AGASSI • SHOCK WAVE • PIRATES OF THE DARK WATER

GAME POWER • Pubblicazione mensile- Spedizione in abbonamento postale /50% Milano

PROSSIMA APERTURA NEGOZIO a TORINO in Corso Dante, 2

SOFTWARE & GAMES

per ORDINI e INFORMAZIONI telefona subito 011-3090202-3081352

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Titolo	Prezzo	
ACTRAISER 2	114.000	(U)
ADDAMS FAMILY 2	49.000	(E)
AGASSI TENNIS	129.000	(U)
ALCAHEST	telef.	
ALIEN 3	86.000	(E)
ALIEN VS PREDATOR	59.000	(J)
ART OF FIGHTING	139.000	(U)
ASTERIX	79.000	(E)
ASTRO GOGO	telef.	
AXELAY	64.000	(E)
BARKLEY JAM BASKET	149.000	(U)
BASTARD	199.000	(J)
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS	69.000	(E)
BIOMETAL	139.000	(E)
BUBSY	69.000	(E)
BUGS BUNNY 2 - RABBIT RAMPAGE	149.000	(U)
CAPITAN AMERICA VS. AVENGERS	89.000	(E)
CHAMPIONSHIP POOL	145.000	(E)
CHOPLIFTER 3	114.000	(U)
CLAY FIGHTER	119.000	(E)
COSMO GANG	59.000	(J)
COSMO POLICE	telef.	
CYBER SPIN	59.000	(U)
D-FORCE	42.000	(U)
DOOMSDAY WARRIOR	59.000	(U)
DRAGON	telef.	
DREAM TV	120.000	(U)
DSP TENNIS	telef.	
EMPIRE STRIKE BACK	159.000	(E)
EXCITE SOCCER 94	185.000	(J)
EYE OF THE BEHOLDER	139.000	(U)
F ZERO	59.000	(E)
F1 POLE POSITION	129.000	(E)
FATAL FURY	64.000	(E)
FATAL FURY 2	153.000	(U)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	119.000	(E)
FINAL FIGHT	49.000	(E)
FINAL FIGHT 2	69.000	(E)
FIRST SAMURAI	139.000	(E)
FLINSTONES	149.000	(E)
GENGIS KHAN 2	136.000	(U)
GOAL 2	131.000	(U)
GOOF TROOPS	79.000	(E)
HIGHWAY BATTLE	193.000	(J)
HOOK	59.000	(U)
IKARI WARRIOR	99.000	(J)
INSPECTOR GADGET	124.000	(U)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	119.000	(U)
JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR	69.000	(E)
JOE & MAC 2	109.000	(U)
JUNGLE BOOK	telef.	
KENDO RACE	59.000	(U)
KING OF DRAGON	132.000	(U)
KNIGHTS OF THE ROUND TABLE	128.000	(U)
LETHAL ENFORCEMENT + PISTOLA LASER	159.000	(U)
LIBERTY OR DEATH	139.000	(U)
LOONEY TUNES	59.000	(E)
LUFIA & THE FORTRESS OF DOOM	139.000	(U)
MAGIC JOHNSON SLAM BASKET	79.000	(U)
MECH WARRIOR	59.000	(E)
MEGA MAN SOCCER	139.000	(U)
MEGA MAN X -CAPCOM-	139.000	(U)
MEGALOMANIA	59.000	(E)
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	136.000	(U)
MORTAL KOMBAT	99.000	(E)
MORTAL KOMBAT 2	139.000	(E)
MR NUTZ	89.000	(E)
MUSCLE BOMBER	telef.	
NBA JAM	129.000	(E)
NBA SHOWDOWN	139.000	(U)
NHLPA 94 HOCKEY	119.000	(E)
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	129.000	(E)
PEACE KEEPER	144.000	(U)
PHALANX	49.000	(U)
PILOT WINGS	49.000	(E)
PINK PANTHER	79.000	(U)
PIRATES OF DARK WATER	129.000	(U)
PLAYER MANAGER	89.000	(E)
POP'N TWINBEE 2	111.000	(E)
PRINCE OF PERSIA	89.000	(E)
PRO SPORT HOCKEY	139.000	(U)
R-TYPE 3	139.000	(E)
RACE DRIVING	69.000	(U)
RAIDEN TRAD	42.000	(U)
RAMPART	49.000	(U)
RANMA 1/2 PART 3	199.000	(J)
ROCK & ROLL RACING	121.000	(E)
ROCKMAN SOCCER	telef.	
ROCKO'S MODERN LIFE	114.000	(U)
ROCKY & BULLWINKLE	59.000	(U)
RUN SABER	49.000	(U)
RYAN GIGGS CHAMPIONS	99.000	(E)
SD GREAT BATTLE 2	telef.	
SECRET OF MANA	155.000	(U)
SENSIBLE SOCCER 92/93	89.000	(E)
SHADOW RUN	141.000	(E)
SHIEN	telef.	
SIM CITY	64.000	(E)
SKYBLAZER	119.000	(E)
SMASH TENNIS	telef.	
SOCCER KID	telef.	
SONIC BLASTMAN 2	telef.	
SPACE ACE	119.000	(E)
SPECTRE	111.000	(U)
SPIDERMAN & X-MAN	49.000	(E)
STAR TREK NEXT GENERATION	149.000	(U)
STARWING	69.000	(E)
STREET FIGHTER 2 TURBO	184.000	(E)
STRIKER 2	143.000	(E)
SUPER ALESTE	49.000	(E)
SUPER BATTLETANK 2	127.000	(U)
SUPER BOMBERMAN 2	199.000	(J)
SUPER CASTLEVANIA IV	69.000	(E)
SUPER CHASE HQ	89.000	(U)
SUPER CONFLICT WORLD	69.000	(E)
SUPER F1 CIRCUS LIMITED	59.000	(J)
SUPER GOAL 2	141.000	(U)
SUPER KRUSTYS (SIMPSONS)	140.000	(E)
SUPER LOOPZ	telef.	
SUPER MARIO ALL STARS	119.000	(E)
SUPER MARIO KART	119.000	(E)
SUPER MARIO WORLD	59.000	(E)
SUPER METROID 2	134.000	(U)
SUPER PANG	139.000	(E)
SUPER PUYO PUYO	telef.	
SUPER STAR WARS	139.000	(E)
SUPER STREET FIGHTER 2	209.000	(J)
SUPER STRIKE GUNNER	59.000	(E)
SUPER TENNIS	49.000	(E)
SUPER TROLL	79.000	(U)
SUPER TURRICAN	79.000	(U)
SUPER VALIS IV	42.000	(J)
TAZMANIA	56.000	(E)
TERMINATOR 2	59.000	(U)
TERMINATOR 2 : THE ARCADE GAME	136.000	(U)
THUNDER SPIRITS	42.000	(U)
TIME SLIP	79.000	(E)
TIME TRAX	119.000	(U)
TINY TOONS	69.000	(E)
TOM & JERRY	42.000	(U)
TONY MEOLA'S SUPER SOCCER	124.000	(U)
TOTAL CARNAGE	64.000	(E)
TRODDLERS	109.000	(E)
TURN & BURN	139.000	(U)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	141.000	(U)
ULTIMA - THE FALSE PROPHET	139.000	(U)
V GUNDAM	telef.	
VIRTUAL SOCCER	129.000	(E)
VIRTUAL TENNIS	195.000	(J)
WAYNE'S WORLD	39.000	(U)
WIZARDRY 6	139.000	(U)
WORLD CUP USA 94	109.000	(E)
WWF ROYAL RUMBLE	79.000	(E)
X-CALIBER 2099	telef.	
YOSHI & COOKIE	99.000	(U)
YOUNG MERLIN	99.000	(E)
ZELDA 3	90.000	(U)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	120.000	(E)

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe

SEGA MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo	
ABRAM BATTLE TANK	59.000	(E)
ADDAMS FAMILY	69.000	(E)
AGASSI TENNIS	42.000	(E)
ALADDIN	99.000	(J)
ALIEN 3	69.000	(E)
AMERICAN GLADIATORS	45.000	(U)
ART OF FIGHTING	109.000	(J)
ASTERIX	99.000	(E)
ATOMIC RUNNER	49.000	(E)
BARKLEY JAM BASKET	99.000	(E)
BARNEYS	79.000	(U)
BATMAN IL RITORNO	59.000	(E)
BATTLETOADS	71.000	(J)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	124.000	(U)
BLASTER MASTER 2	56.000	(U)
BUBSY	49.000	(E)
BURNING FORCE	29.000	(E)
CAESAR PALACE CASINO'	129.000	(E)
CAPITAN AMERICA	51.000	(E)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	110.000	(E)
CHESTER CHEETAH 2	71.000	(U)
CHUCK ROCK II	73.000	(E)
CLIFFHANGER	59.000	(E)
COOL SPOT	59.000	(E)
CORPORATION	49.000	(E)
COSMIC SPACEHEAD	49.000	(E)
DAVIS CUP TENNIS	109.000	(E)
DONALD DUCK (QUACKSHOT)	73.000	(E)
DR ROBOTNIK MACHINE	111.000	(E)
DRACULA	84.000	(E)
DRAGON	telef.	
DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	79.000	(E)
DUNE II	121.000	(E)
ETERNAL CHAMPION - FIGHTING	129.000	(J)
EX MUTANT	93.000	(U)
FATAL FURY	69.000	(E)
FATAL FURY 2	144.000	(J)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	110.000	(E)
FLASHBACK	90.000	(E)
FLINSTONES	69.000	(E)
FORMULA 1	129.000	(E)
FUN & GAMES	114.000	(U)
G-LOCK	51.000	(E)
GAUNTLET IV	79.000	(U)
GEMFIRE	59.000	(U)
GHOULS 'N GHOST	55.000	(E)
GOAL	telef.	
GODS	79.000	(E)
GOOFY'S HISTORY	121.000	(U)
GRINDSTORMER	90.000	(U)
GUNSTAR HEROES	89.000	(E)
GYNOUG	49.000	(E)
HIGH SEA HAVOC	109.000	(U)
HOME ALONE 2	77.000	(U)
HOOK	70.000	(U)
HYPERDUNK	114.000	(E)
INDIANA JONES	50.000	(E)
INTERNATIONAL RUGBY	121.000	(E)
JAMMIT	133.000	(U)
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	119.000	(U)
JOE MONTANA FOOTBALL 94	124.000	(U)
JOHN MADDEN 94	119.000	(E)
JUNGLE BOOK	telef.	
JUNGLE STRIKE	81.000	(U)
KICK OFF	63.000	(E)
KID CAMALEON	60.000	(E)
KRUSTY'S FUN HOUSE	95.000	(U)
LA SIRENETTA (LITTLE MERMAID)	40.000	(E)
LANDSTALKER	143.000	(U)
LAST BATTLE	39.000	(E)
LETHAL ENFORCEMENT + PISTOLA LASER	149.000	(E)
LHX ATTACK CHOPPER	63.000	(E)
MAGIC QUEST STARRING MICKEY MOUSE	140.000	(U)
MARIO ANDRETTI RACING	119.000	(E)
MARKO MAGICAL FOOTBALL	telef.	
MAZINGA WARS	60.000	(E)
MEGA TURRICAN	109.000	(U)
MEGALOMANIA	45.000	(E)
MICKEY MOUSE CASTLE	59.000	(E)
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	124.000	(U)
MICROMACHINES	86.000	(E)
MIG 29 FULCRUM	114.000	(E)
MORTAL KOMBAT	99.000	(E)
MORTAL KOMBAT 2	119.000	(E)
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	59.000	(E)
MUTANT LEAGUE HOCKEY	99.000	(E)
NBA ACTION 94	129.000	(E)
NBA JAM	99.000	(E)
NBA SHOWDOWN	121.000	(E)
NHLPA 94 HOCKEY	129.000	(E)
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPSHIP	113.000	(U)
NOBUNAGAS AMBITION	116.000	(U)
NORMY'S BEACH BABE	98.000	(U)
OUTRUNNERS	119.000	(E)
PACMANIA	56.000	(E)
PAPERBOY	34.000	(E)
PAPERBOY 2	49.000	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS	99.000	(E)
PGA TOUR GOLF 2	89.000	(E)
PIRATES GOLD	127.000	(U)
POPULOUS II	64.000	(E)
PRINCE OF PERSIA	109.000	(E)
PRO STRIKER - SOCCER	69.000	(J)
PUGGSY	79.000	(E)
RAMPART	45.000	(U)
RANGER X	89.000	(E)
REN & STIMPY	89.000	(U)
ROAD RASH 2	70.000	(E)
ROBOCOP 3	79.000	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	99.000	(E)
ROCK & ROLL RACING	telef.	
ROLLING THUNDER 3	49.000	(U)
RYAN GIGGS CHAMPIONS	86.000	(E)
SENSIBLE SOCCER 92/93	89.000	(E)
SHADOW RUN	111.000	(U)
SHINOBI 3	114.000	(E)
SIDE POCKET -BILIARDO-	59.000	(J)
SKITCHIN	99.000	(E)
SOLDIER OF FORTUNE (CHAOS ENGINE)	139.000	(U)
SONIC 1	45.000	(J)
SONIC 2	64.000	(J)
SONIC 3	139.000	(E)
SONIC SPINBALL	79.000	(U)
SPIDERMAN & X-MAN	69.000	(U)
STAR TREK NEXT GENERATION	129.000	(U)
STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION	129.000	(E)
STREET OF RAGE 2	85.000	(E)
STREET OF RAGE 3	131.000	(J)
STRIDER 2	59.000	(E)
SUB TERRANIA	114.000	(E)
SUPER FANTASY ZONE	49.000	(E)
SUPER HANG ON	49.000	(E)
SUPER KICK OFF	59.000	(E)
SUPER MONACO GP II	64.000	(J)
SUPER STREET FIGHTER 2	159.000	(J)
TALE SPIN	50.000	(E)
TAZMANIA	64.000	(E)
TEAM USA BASKETBALL	63.000	(E)
TERMINATOR 2	49.000	(E)
THE INCREDIBLE HULK	telef.	
THE LOST VIKINGS	121.000	(E)
THUNDER FORCE IV	70.000	(E)
TOE JAM & ERALD	29.000	(E)
TOE JAM & ERALD II	99.000	(J)
TOKI	49.000	(E)
TOYS	70.000	(U)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	124.000	(E)
UNIVERSAL SOLDIER	69.000	(E)
VIRTUA RACING (CON CHIP DSP)	170.000	(E)
WIZ'N'LIZ	64.000	(E)
WONDER BOY 5	64.000	(E)
WONDER BOY 6	telef.	
WORLD CUP USA 94	109.000	(E)
WORLD OF ILLUSION - TOPOLINO	69.000	(E)
WWF ROYAL RUMBLE	95.000	(E)
X-MAN	56.000	(E)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	105.000	(E)
ZOOL	84.000	(E)

AMIGA CD32

Titolo	Prezzo
ARABIAN NIGHTS	39.000
ARCADE POOL & SUPERFROG	69.000
BATTLECHESS ENHANCED	69.000
BRUTAL FOOTBALL	69.000
BUBBA'N'STIX	59.000
BUBBLE AND SQUEAK	telef.
CAPTIVE 2/LIBERATION	79.000
CASTLES II	69.000
CHAOS ENGINE	69.000
D/GENERATION	49.000
DANGEROUS STREETS	49.000
FIRE & ICE	69.000
FRONTIER - ELITE II	69.000
GUARDIAN	telef.
GUNSHIP 2000	69.000
HEIMDALL II	69.000
IMPOSSIBLE MISSION 2025	69.000
INFERNO	telef.
INTERNATIONAL KARATE PLUS	49.000
JURASSIC PARK	64.000
KICK OFF 3	69.000
LABYRINTH OF TIME	69.000
LEGACY OF SORASIL	69.000
MEAN ARENAS	59.000
MICROCOSM	129.000
MORPH	59.000
MORTAL KOMBAT	telef.
MYTH	39.000
NAUGHTY ONES	59.000
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPSHIP	59.000
OVERDRIVE & ASSASSIN	69.000
PINBALL FANTASY	79.000
PIRATES GOLD	69.000
PROJECT-X SE + F17 CHALLENGE	69.000
ROBOCOD	59.000
RYDER CUP	79.000
SEEK AND DESTROY	59.000
SENSIBLE SOCCER 92/93	59.000
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	59.000
STRIKER -WORLD SOCCER-	69.000
SUPER METHANE BROTHERS	69.000
T.F.X.	64.000
THE LAST NINJA	39.000
THE LOST VIKINGS	69.000
TROLLS 2 (OSCAR)	69.000
ULTIMATE BODY BLOWS	69.000

THE TOP GAMES

L. 121.000 — L. 119.000 — L. 132.000 — L. 111.000 — L. 129.000 — L. 128.000 — L. 89.000 — L. 149.000 — L. 69.000 — L. 79.000 — L. 109.000 — L. 69.000

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax, compilare e spedire il coupon

POSTA
QUEEN COMPUTER S.D.F.
via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24

QUEEN COMPUTER S.D.F. - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/20:00 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

GP I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

titolo programma	console	prezzo
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE		L. 7.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE		L. 13.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 18.000

- ☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C/C POSTALE N° 14308100
- ☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n° 784 del 23/11/91

EDITORE RUMINANTE

STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO

SEDE DELLA SENSIBILE REDAZIONE

via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413
Fax: 02/ 33104726

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ PROGRESSO

L.T. Avant Garde
vle Sarca 47 20125 Milano
Tel: 02/66103223 Fax 02/66106513

SUPER DIRETTORE (IR)RESPONSABILE(?)

Riccardo "Rical" Albini

PRODUZIONE SCOORDINATA

Alberto "AlKross" Rossetti

(S)COORDINAMENTO EDITORIALE

Benedetta Torrani

SEGRETERIE DI REDAZIONE

Franca (Va in Posta) Badioli, Serena (il mio Yoghi) Rubini

CAPO ARRED/ATTORE

Giorgio "Random" Baratto

LA RED/AZIONE

Andrea "Madoc" Minini, Alex "Nasone" Pasetto, Yuri "Scarlet" Abietti, Paolo "Stylz" Verri, , Tiziano "Apecar" Toniutti, Claudio "Trust" Tradardi

INCOLLA-BORATORI

Paolo "Vordak" Cupola, Giorgia "Red Fury" Fantin, Fabio "Mystere" Paglianti, Antonio "Log" Loglisci, Massimiliano "Paddy" Sacchi, Marco "Pentothal" Rana, Aida "Heidi" Barassi, Derek "Dela" Fuente, Emanuele "Flash" Brendolan, Mario "Amaro K" Maron, Luca "Keke" Petrillo, Nicolas "Nicolasan" Di Costanzo.

GAME OVER FAN CLUB

Zia Marisa, Donald, Angelo Branduardi, Nestore, Black Power, Han Solo, Jello Biafra, Jovanotti, Egidio Scognamiglio, Zio Eufemio

ART DIRECTOR

Maria "Lei" Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRICA

Jacopo "Bamba" Villa, Stefano "Prima o dopo" Dalzini, Eleonora "RRRR" Carati

FOTOCOMPOSIZIONE

Typing (MI)

STAMPA

Valprint s.r.l.
via per S.Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE

SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) Tel. 02/66030.1

ARRETRATI

Arretrati: L. 10000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO

SOMMARIO 31

PAG. 22
LE NOTIZIE E LE ANTEPRIME SI RINNOVANO NELLA GRAFICA E SONO SEMPRE A CURA DI PADDY IL PIZZETTARO

NOVITÀ CES
PAG. 15
UN VIAGGETTO VELOCE A CHICAGO PER TENERE D'OCCHIO LE USCITE DEI PROSSIMI MESI

DONKEY KONG
PAG. 74
FINALMENTE IL PRIMO GIOCO A COLORI PER GAME BOY, SEMPRE CHE COMPRIATE IL SUPER GAME BOY!

MORTAL KOMBAT 2 PAG. 60
È ARRIVATO IL SEGUITO DI UNO DEI PICCHIADURO PIÙ OSANNATI E CRITICATI DELLA STORIA. SANGUE A VOLONTÀ SULLA VOSTRA CONSOLE... O FORSE PREFERITE SUPER STREET FIGHTER 2?

GAME power help

NEL NONO FASCICOLO TROVERETE L'ULTIMA PARTE DELLA SOLUZIONE DI SONIC 3, E DI SUPER EMPIRE STRIKES BACK, PIÙ QUELLA DI ROBOCOP VS TERMINATOR. IN PIÙ, BEN SEI PAGINE DI TRUCCHI RANDOM

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

L'APPOSTA PAG. 6
APECAR RISPONDE ALLE LETTERE SPEDITE DAI LUOGHI DI VILLEGGIATURA

IN RISPOSTA A MK2, ECCO SUPER STREET FIGHTER 2. LA CAPCOM CI RIPROVA A PAG. 64, E FA CENTRO!

BOTTA E RISPOSTA BLUES
PAG. 12
RISPOSTE VELOCI PER DOMANDE VELOCI CURATE DALL'IMMANCABILE DI CASA PIAGGIO

BANZAI
PAG. 36
DAL GIAPPONE LE ULTIMISSIME NOVITA' SU PLAYSTATION, SATURN E COIN-OP

MICRO MACHINES 2
PAG. 43
RITORNA IL MONDO IN MINIATURA DI UNO DEI PIÙ BEI GIOCHI DI CORSE PER CONSOLE

3DO

Shock Wave	109

GAME BOY

Donkey Kong	74
I Puffi	79

GAME GEAR

Asterix and the Secret M.	87
Pinball Dreams	99
World Cup USA 94	90

MEGA DRIVE

Hardball '94	84
Mortal Kombat 2	60
Ragnacenty	96
Super Street Fighter II	64

MEGA CD

F1 Circus CD	83
FIFA International Soccer	107
Rebel Assault	88

SUPER NES

Andre Agassi Tennis	95
Fighter's History	92
The Jetson	77
KiKiKaiKai 2	104
Mortal Kombat 2	60
Pirates of the Dark Water	100
I Puffi	79
SD Golden Fighter	103
Super Form. Soccer '94	115
Super Street Fighter II	64
Val D'Isere Championship	69
Yu Yu Hakusho	112

NEW GAME

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Gioco	Prezzo
ACT RAISER	L. 79.000
AEREO ACROBAT	L. 149.000
AMAZING TENNIS	L. 79.000
ASTERIX	L. 79.000
ALIEN VS PREDATOR (USA)	L. 119.000
ALIEN VS PREDATOR (JAP)	L. 119.000
ART OF FIGHTING (USA)	L. 159.000
ALADDIN	L. 159.000
AN OTHER WORLD	L. 135.000
ADVENTURE ISLAND (USA)	L. 69.000
AXELAY	L. 79.000
ADDAMS FAMILY 2	L. 119.000
ALIEN REBELS	L. 89.000
ALIEN 3	L. 99.000
ADDAMS FAMILY (USA)	L. 89.000
BATTLETOADS IN BATTLEMANIA	L. 139.000
BATTLE CLASH	L. 119.000
BLANCO WORLD CLASS RUGBY	L. 149.000
BULLS VS BLAZERS	L. 145.000
BUBSY THE BOBCAT	L. 99.000
BATTLE GRAND PRIX (USA)	L. 89.000
BEST OF THE BEST KARATE (USA)	L. 89.000
BIOMETAL	L. 149.000
BAZZOKA	L. 69.000
BATMAN RETURNS	L. 139.000
CHAMPIONSHIP POOL (BILIARDO)	L. 123.000
CASTELVANIA IV	L. 129.000
CACOMA KNIGHT(JAP)	L. 79.000
CASTELVANIA IV (USA)	L. 79.000
GLI SBULLONATI (USA)	L. 149.000
CONGO'S CAPER	L. 89.000
CHOPLIFTER III	L. 119.000
CLAYFIGHTER	L. 139.000
DRAGON	telefonare
DRAKKHEN (USA)	L. 89.000
DICK ENSPAIKE P.V. (USA)	L. 149.000
DENNIS THE MENACE	L. 149.000
DRACULA (USA)	L. 134.900
EXHAUST HEAT F1	L. 89.000
EQUINOX	L. 139.000
FLASHBACK	L. 125.000
F1 ROC (USA)	L. 79.000
F ZERO	L. 89.000
FATAL FURY (USA)	L. 149.000
FINAL FIGHT (USA)	L. 79.000
F1 POLE POSITION	L. 144.000
FINAL FIGHT 2	L. 119.000
FIRST SAMURAI	L. 149.000
FIGHTING SPIRIT	L. 149.000
FOREMAN'S	L. 69.000
FATAL FURY II (USA)	L. 149.000
FLINTSTONES	L. 149.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	L. 129.000
GODS	L. 79.000
GSX II (JAP)	L. 79.000
GOOF TROOP	L. 129.000
GP1	L. 144.000
HARLEYS (USA)	L. 79.000
INSPETTOR GADGET (USA)	L. 149.000
IINTERNATIONAL TENNIS TOUR	L. 149.000
ISLAND (USA)	L. 79.000
JOE E MAC (USA)	L. 79.000
JURASSIC PARK	L. 139.000
KRUSTY'S FUN HOUSE	L. 89.000
KRUSTY'S FUN HOUSE (USA)	L. 89.000
KENDO RAGE (USA)	L. 149.000
LOST VIKINGS	L. 125.000
LETHAL ENFORCERS (USA)	L. 179.000
LAST ACTION HERO	L. 119.000
LESTER THE UNLIKELY (USA)	L. 149.000
LEMMINGS	L. 109.000
METAL MARINES (USA)	L. 179.000
MARIO WORLD	L. 89.000
MECHWARRIOR	L. 119.000
MAGICAL QUEST	L. 169.000
MISTIC QUEST LEGEND	L. 139.000
MORTAL KOMBAT II	telefonare
NR. NUTZ	L. 149.000
MUSYA (USA)	L. 79.000
MIAO (JAP)	L. 79.000
MARIO ALL STARS	L. 119.000
MONKEY (JAP)	L. 79.000
MORTAL KOMBAT	L. 139.000
MARIO KART	L. 129.000
MORTAL KOMBAT II	telefonare
NIGEL MANSELL RACING	L. 139.000
N.B.A. JAM	L. 159.000
NHL 94 HOCKEY	L. 139.000
N.F.L. FOOTBALL AMERICANO	L. 149.000
O6 (JAP)	L. 79.000
PLOK (USA)	L. 119.000
PARODOUS	L. 69.000
PLOK	L. 119.000
POPOLOUS	L. 89.000
PRINCE OF PERSIA	L. 89.000
ROBOCOP 3	L. 79.000
REN E STIMPY (USA)	L. 89.000
RPM RACING (USA)	L. 79.000
RIVAL TURF (USA)	L. 79.000
RAIDEN (USA)	L. 79.000
R-TYPE (USA)	L. 79.000
ROAD RUNNERS (USA)	L. 79.000
RUGBY	L. 89.000
SECRET OF MANA	L. 179.000
SIM CITY	L. 89.000
SUPER BATTLETANK	L. 105.000
SMART BALL (USA)	L. 79.000
SUPER SWIV (JAP)	L. 79.000
SUPER DOUBLE DRAGON	L. 119.000
SUPER GNOULS (USA)	L. 79.000
SUPER JAMES POND	L. 129.000
STAR TREK (USA)	L. 169.000
STREET FIGHTER 2 TURBO (JAP)	L. 129.000
STRIKE GUNNER	L. 109.000
SUPER PUTTY	L. 133.000
SUPE STREETFIGHTER II	L. 179.000
STREETFIGHTER II	L. 79.000
SUPER ALESTE	L. 109.000
SUPER WIDGET	L. 139.000
STARWING	L. 89.000
STRIKER	L. 149.000
SUPER OFF ROAD (USA)	L. 79.000
SUPER OFF ROAD	L. 89.000
SUPER TENNIS	L. 79.000
SUPER AQUATIC GAMES	L. 119.000
SUPER EMPIRE STRIKES BACK	L. 169.000
SUPER SOCCER	L. 89.000
SUPER ADVENTURE ISLAND (USA)	L. 79.000
SPEEDY GONZALES	telefonare
SENSIBLE SOCCER	L. 129.000
SPIDER MAN X-MEN	L. 69.000
SPACE ACE	L. 149.000
SHADOW RUN	L. 149.000
STUNT RACER FX	telefonare
TINY TOONS	L. 99.000
THE ROCKETEER (JAP)	L. 79.000
TENNIS ALICE (JAP)	L. 79.000
THE BLUES BROTHERS	L. 119.000
THE SIMPSONS	L. 109.000
TRODDLER (USA)	L. 129.000
THE TERMINATOR (USA)	L. 89.000
TETRIS COMBAT (JAP)	L. 169.000
TURN AND BURN (USA)	L. 149.000
TERMINATOR 2	L. 119.000
ULTIMA THE FALSE PROPHET	telefonare
UN SQUADRON	L. 89.000
UN SQUADRON (USA)	L. 79.000
USA ICE KOCKEY (JAP)	L. 79.000
VEEDIOTS (USA)	L. 89.000
VIRTUAL SOCCER	L. 139.000
WORLD HEROES	L. 149.000
WIZARD OF O2 (USA)	L. 149.000
WRESTRING	L. 69.000
WINTER OLYMPICS	L. 149.000
WORLD CUP USA '94	L. 149.000
WORLD HEROES 2	telefonare
XARDION (USA)	L. 79.000
XEYW (JAP)	L. 79.000
YOSHI'S SAFARI	L. 129.000
YOUNG MERLIN	L. 139.000
ZOOL (USA)	L. 139.000
ZELDA	L. 129.000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	L. 149.000

Nintendo

Gioco	Prezzo
BARBIE	L. 69.000
BATTLETOADS DUBLE DRAGON	L. 79.000
BATMAN 1	L. 49.000
BATTLETOADS	L. 107.000
BLASTER MASTER	L. 67.000
BLUE SHADOW	L. 79.000
BATTLETOADS	L. 49.000
CRACKOUT	L. 67.000
CHIP'N DALE	L. 120.000
CARTOON WORKSHOP	L. 109.000
CASTELIAN	L. 79.000
DUBLE DRAGON III	L. 89.000
ELITE	L. 69.000
FAMILY FUN FITNESS	L. 79.000
GHOST BUSTERS 2	L. 49.000
GUN STAR HEROES (JAP)	L. 89.000
HOOK	L. 49.000
INDIANA JONES	L. 89.000
JIMMY CONNORS	L. 89.000
JAMES BOND JR.	L. 69.000
KIRBY'S ADVENTURE	L. 69.000
LINK	L. 115.000
MARIO & YOSHI	L. 89.000
MEGA MAN 3	L. 49.000
MIG 29	L. 49.000
MORTAL KOMBAT II	telefonare
NORTH & SOUTH	L. 89.000
NEW YORK	L. 69.000
NIGEL MANSELL	L. 109.000
OUTRUNNERS	telefonare
PUGSLAY SCAVENGER HUNT (FAM ADDAMS)	L. 89.000
PAPER BOY	L. 49.000
ROLAND	L. 79.000
RAD RACER	L. 69.000
RETURN OF THE EVIL FORCE	L. 49.000
ROAD FIGHTER	L. 49.000
STREET GANGS	L. 49.000
SMASH TV	L. 69.000
SAMSON	L. 115.000
SUPER MONACO GP II (JAP)	L. 79.000
SUPER OF ROAD	L. 49.000
SUPER SPEK V. BALL (PALLAVOLO)	L. 49.000
SUPER MARIO 3	L. 109.000
STAR WARS	L. 49.000
SUPER MARIO BROS 2	L. 49.000
TINY TOON 2	L. 99.000
THE FLINTSTONES (BLU)	L. 69.000
THE FLINTSTONES (GIALLA)	L. 69.000
THE BLUES BROTHERS	L. 69.000
THE SIMPSONS	L. 129.000
TALE SPIN	L. 79.000
TALESPIN	L. 49.000
TOP GUN	L. 49.000
WORLD WRESTLING	L. 49.000
WORLD WRESTLING	L. 109.000
WIZARD & WARRIORS III	L. 69.000
WWF STEEL CAGE	L. 49.000
ZELDA	L. 99.000

GAME BOY

Gioco	Prezzo
ALL STAR CIALLENG	L. 49.000
ALIEN 3	L. 59.000
ADVENTURE ISLAND II	L. 69.000
BUGS BUNNY	L. 49.000
BIONIC	L. 59.000
BATLEDOAS IN RAGNAROK'S	
BATMAN	L. 49.000
BARBIE	L. 54.000
BLADES OF STEEL	L. 68.900
BURGER TIME	L. 66.900
BEST OF BEST	L. 39.000
CASTEL QUEST	L. 39.000
WORLD	L. 49.000
DARWING DUCK	L. 59.000
DONKEY KONG	L. 69.000
DR. FRANKEN II	L. 69.000
EMPIRE STRIKE BACK	L. 69.000
F1 POLE POSITION	L. 73.000
FELIX	L. 79.000
FIDGET	L. 79.000
GARFIELD	L. 49.000
GAUNTLED II	L. 66.900
HOOK	L. 69.000
ISLAND ADVENTURE	L. 54.000
INDY INDIANA JONES	L. 74.900
JOE E MAC	L. 69.000
JIMMI CONNORS TENNIS	L. 74.900
JURASSIC PARCK	L. 79.000
KUNG FU	L. 49.000
KIRBY'S DREAM LAND	L. 49.000
LOONEY TUNES	L. 59.000
MARIO E YOSHI	L. 49.000
MICKEY'S DANGEROUS CHASE	L. 86.000
MICKEY MOUSE	L. 59.000
MERCENARI FORCE	L. 49.000
MEGA MAN IV	L. 77.900
MISTIC QUEST	L. 75.000
METROID 2	L. 66.900
MORTAL KOMBAT	L. 69.000
MORTAL KOMBAT II	telefonare
MARIO LAND 3	L. 73.000
MISSILE COMAND	L. 79.000
NIGEL MANSELL'S	L. 69.000
POPEYE	L. 49.000
PANG	L. 66.000
PAPER BOY 2	L. 66.900
POPOLOUS	L. 49.000
PRINCE OF PERSIA	L. 59.000
RAGIN FIGHTER	L. 73.900
ROBIN HOOD	L. 39.000
SENSIBLE SOCCER	L. 79.000
SPEEDY GONZALES	L. 54.000
SUMO FIGHTER	L. 59.000
SIDE POCKET	L. 59.000
SPEED BALL 2	L. 67.000
SPIDER MAN 3	L. 69.000
SNOOPY'S	L. 54.000
SUPER JAMES POND 3	L. 73.000
SUPER MARIO LAND 2	L. 69.000
SPOT	L. 66.900
SPY VS SPY	L. 51.900
STAR TREK	L. 66.000
SUPER MARIO LAND 3	L. 73.000
SBULLONATI	L. 49.000
SUPER KICK OFF	L. 59.000
THE ADDAMS FAMILY	L. 54.000
TITUS	L. 49.000
TINY TOON	L. 59.900
TIP OFF	L. 73.000
T2	L. 66.900
THE BLUES BROTHERS	L. 69.000
TETRIS 2	L. 78.000
TURTLES III	L. 69.000
TESSERAE	L. 69.000
THE HUNT FOR RED OCTOBER	L. 66.900
TETRIS	L. 66.000
TOP RANKING TENNIS	L. 66.000
TRACK E FIELD	L. 69.000
TOP GUN	L. 39.000
UNIVERSAL SOLDIER	L. 39.000
WERE BACK	L. 49.000
WORLD CUP USA 94	L. 79.000
ZELDA	L. 69.000

3DO

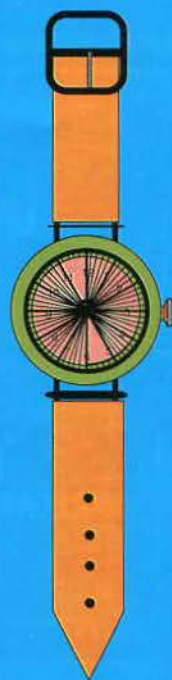
Gioco	Prezzo
JOHN MADDEN FOOTBALL	L. 149.000
LEMMINGS	L. 149.000
MAD DOG MC CREE	L. 139.000
OCEANS BELOW	L. 139.000
PEBBLE BEACH GOLF LINKS	L. 149.000
SEWER SHARK	L. 149.000
STELLAR 7 DRAXON'S REVENGE	L 149.000
TWISTED	L. 139.000
TOTAL ECLIPSE	L. 149.000

AMIGA CD 32

Gioco	Prezzo
ALFRED CHICKEN	L. 79.000
CHAMBERS OF SHAOLIN	L. 79.000
DENNIS	L. 79.000
DISPOSABLE HERO	L. 79.000
FIRE FORCE	L. 79.000
FLY HARDER	L. 79.000
INTERNATIONAL KARATE	L. 79.000
JOHN BARNES (CALCIO)	L. 79.000
JAMES POND 2	L. 79.000
LOTUS TRILOGY	L. 79.000
MICROCOSM	L. 139.000
MEANS ARENAS	L. 79.000
MORPH	L. 79.000
NIGEL MANSELL'S	L. 79.000
NICK FALDOS (GOLF)	L. 89.000
PINBALL FANTASIES	L. 89.000
SPORTS FOOTBAL	L. 79.000
SENSIBLE SOCCER	L. 79.000
SEEK & DESTROY	L. 79.000
SLEEP WALKER	L. 79.000
TROLLS	L. 79.000
ZOOL	L. 79.000

NEO GEO

Gioco	Prezzo
BLUE'S JOURNEY	L. 169.000
BURNING FIGHT	L. 359.000
CYBER-LIP	L. 139.000
CROSSED SWORDS	L. 239.000
EIGHTMAN	L. 259.000
FATAL FURY 2	L. 389.000
JOY JOY KID	L. 139.000
LEAGUE BOWLING	L. 139.000
MUTATION NATION	L. 259.000
NINJA COMBAT	L. 159.000
WORLD HEROES	telefonare
SENGOKU 2	telefonare

OFFERTISSIMA SUPER MARIO WATCH

L. 49.000

ABBIAMO GIOCHI PER AMIGA 500/1200 PC E COMPATIBILI

CONSOLE ACTION SET
NINTENDO 8 BIT + PISTOLA + 2 JOY STICK + 2 GIOCHI
a sole L. 189.000

Orari d'apertura

dalle 9 alle 12
dalle 14 alle 19

NEW GAME
Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE P. (BS)
TELEFONO 030/8970849 r.a. - FAX 030/8970854

NEW GAME

TELEFONO
© 030/8970849 r.a.

FAX
030/8970854

... ti aspetto

MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo
ANDREA AGASSI (TENNIS)	L. 109.000
ARIEL THE LITTLE MERMAID	L. 109.000
ANOTHER WORLD	L. 99.000
ASTERIX	L. 119.000
ALADDIN	L. 126.000
AQUATIC GAMES	L. 79.000
ALIEN STORM	L. 79.000
ALIEN 3 GENESIS	L. 79.000
ASSAULT SUIT LEYONOS (JAP)	L. 79.000
ALIEN STORM (JAP)	L. 79.000
ALTERED BEAST	L. 79.000
ALISIA DRAGON - GENESIS	L. 79.000
AEREO BASTER	L. 79.000
688 ATTACK SUB	L. 79.000
AMERICAN GLADIATOR	L. 79.000
BUSBY	L. 109.000
BATMAN RETURNS	L. 129.000
BOB	L. 79.000
BLADES OF VENGEANCE	L. 109.000
BURNING FORCE	L. 79.000
BONANZA BROS	L. 79.000
BATTLE MANIA (JAP)	L. 79.000
BUCK ROGERS	L. 79.000
BARE KNUCKLE (JAP)	L. 79.000
BATMAN - GENESIS	L. 79.000
BATMAN (JAP)	L. 79.000
CUCK ROCK	L. 79.000
COOL SPOT	L. 105.000
CAPTAN PLANET	L. 109.000
CASTLE OF ILL.. (TOPOLINO)	L. 109.000
CHAKAN	L. 79.000
COMBAT CARS	L. 89.000
CRACK DOWN	L. 79.000
CURSE (JAP)	L. 79.000
CRACK DOWN	L. 79.000
DUBLE CLUTCH	L. 99.000
DAVIS CUP WORLD TOUR	L. 119.000
DR. ROBOT NIK'S	L. 114.000
DRACULA	L. 109.000
DRAGON'S FURY	L. 99.000
DUTRUN 2019	L. 79.000
DE CAP ATTACK	L. 79.000
DANGEROUS SEED (JAP)	L. 79.000
DICK TRACY	L. 79.000
DARWING 4081 (JAP)	L. 79.000
DARK CASTLE - GENESIS	L. 79.000
DONKEY KONG	L. 69.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 89.000
DOUBLE HEADER HOCKEY + FOOTBALL	L. 79.000
ECCO THE DALPHIN	L. 126.000
ETERNAL CHAMPIONS	L. 144.000
ESWAT	L. 79.000
EVANDER HOLY FIELD'S BOXING	L. 129.000
ELEMENTA MASTER I (JAP)	L. 79.000
EXMUTANTS - GENESIS	L. 79.000
F1	L. 125.000
FATAL FURY	L. 129.000
FATAL FURY 2	L. 139.000
FIFA SOCCER	L. 119.000
FATAL LABIRINT	L. 79.000
FANTASIA (TOPOLINO)	L. 119.000
FATMAN (JAP)	L. 79.000
GREATEST (BOX)	L. 129.000
GODS	L. 109.000
GREENDOG	L. 89.000
GENERAL CAOS	L. 119.000
GAUNTLET IV	L. 115.000
GLOBAL GLADIATOR	L. 129.000
G-LOC	L. 99.000
GRAN SLAM (TENNIS)	L. 109.000
GHOULS'N GHOST'S	L. 79.000
GOLDEN AXE II - GENESIS	L. 79.000
GOLDEN AXE	L. 79.000
GADGET TWINS - GENESIS	L. 79.000
GUN SHIP	L. 89.000
GUN STAR HEROES (JAP)	L. 89.000
HIGH SEAS HAVOC - GENESIS	L. 129.000
HAUNTING	L. 119.000
HYPERDUNK (PALLACANESTRO)	L. 139.000
HOOK	L. 79.000
INSECTOR (JAP)	L. 79.000
JAMES BOND 007	L. 99.000
JURASSIC PARK	L. 129.000
JORDAN BIRDS	L. 89.000
JAMES POND 3	L. 125.000
JAME - GENESIS	L. 79.000
JEWEZ MASTER (JAP)	L. 79.000
JAMES POND II	L. 79.000
JUNGLE STRIKE	L. 79.000
KID CHAMELEON	L. 79.000
KID CHAMELEON - GENESIS	L. 79.000
KLAX - GENESIS	L. 79.000
KOMBAT (JAP)	L. 79.000
LOTUS II	L. 105.000
LEADER BOARD	L. 79.000
LAST BATTLE	L. 79.000
LETHAL ENFORCER	L. 179.000
MORTAL KOMBAT	L. 129.000
MIG 29	L. 129.000
MAZING WARS	L. 49.000
MUHAMMAD ALI	L. 129.000
M.I ABRAMS BATE TANK	L. 79.000
MICHAEL JACKSON'S	L. 79.000
MICROMACHINE	L. 119.000
MONSTER LEAR	L. 79.000
MORTAL KOMBAT II	telefonare
NIGEL MANSELL'S - GENESIS	L. 135.000
N.B.A. JAM	L. 139.000
NHL '94 HOCKEY	L. 149.000
OUTRUNNERS	L. 89.000
PIRATES - GENESIS	L. 136.000
POPOLUS	L. 79.000
PELÉ	L. 89.000
PHELIOS (JAP)	L. 79.000
QUACKSHOT (DONAL DUCK)	L. 109.000
ROLLING THUNDER 3	L. 139.000
ROCKET KNIGH ADVENTURE	L. 78.000
ROBOCOP TERMINATOR	L. 136.000
RAMBO III	L. 79.000
R.B.I. BASEBALL '93	L. 79.000
ROAD RUSH	L. 79.000
SENSIBLE SOCCER	L. 79.000
SONIC 3	L. 139.000
STREETS OF RAGE 2	L. 75.000
STREETS OF RAGE 3	L. 89.000
SPLATTER HOUSE 3 - GENESIS	L. 144.000
SONIC SPINBALL	L. 129.000
SHINOBI III	L. 119.000
SONIC	L. 89.000
STREET FIGHTER II	L. 95.000
SUPER MONACO GP. II (JAP)	L. 49.000
SUPER XYDLDE	L. 79.000
SONIC 2	L. 129.000
SUPER MONACO GP II	L. 129.000
SPIDER-MAN	L. 79.000
SHADOW OF THE BEAST	L. 79.000
SNAKE RATTLE'N ROLL	L. 104.000
SUPER-MAN	L. 129.000
STRIDER	L. 79.000
SIDE POCKET	L. 79.000
SWORD OF VERMILION	L. 79.000
SUPER REAL BASKETBALL	L. 109.000
SUPER TUNDER BLADE (JAP)	L. 79.000
SENSIBLE SOCCER	L. 119.000
THE LOST VIKINGS - GENESIS	L. 119.000
TURTLES TOURNAMENT FIGHTER	L. 139.000
THE OTTIFANTS	L. 109.000
TURBO OUTRUN	L. 109.000
THE FAERY TALE	L. 79.000
THE TERMINATOR	L. 96.000
THE FLINTSTONES	L. 96.000
TALESPIN	L. 109.000
TOE JAM & EARL	L. 124.000
TURTLES THE HYPERST ONE HEIST	L. 109.000
TOKI - GENESIS	L. 79.000
THE NEW ZELAND STORY (JAP)	L. 79.000
THE SUPER SHINOBI	L. 79.000
TUNDER FORCE - GENESIS	L. 79.000
TUNDER FORCE II	L. 79.000
THE REVENGE OF SHINOBI	L. 79.000
THE GREAT WALDO SEARCH - GENESIS	L. 79.000
TEASURE LAND (JAP)	L. 79.000
THE TERMINATOR - GENESIS III	L. 79.000
ULTIMATE SOCCER	L. 115.000
VIRTUA RACING	L. 149.000
VALIS - GENESIS	L. 79.000
WERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?	L. 79.000
WINGS OF WOR	L. 79.000
VIRTUAL PINBALL	L. 109.000
WORLD CUP USA '94	L. 139.000
VJ BOY	L. 79.000
WIZ N LIZ	L. 119.000
WONDER BOY	L. 79.000
WRESTLE WAR	L. 79.000
VJ BOY (JAP)	L. 79.000
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	L. 109.000
X-MEN	L. 109.000
THE REVENGE OF SHINOB / STREET OF RAGE / GOLDEN AXE	L. 69.000

GAME GEAR

Titolo	Prezzo
ALESTE II	L. 59.000
ARIEL THE LITTLE MERMAID	L. 79.000
ALIEN SYNDROME	L. 66.900
ARIAL ASSAULT	L. 66.900
ALIEN III	L. 49.000
ALADDIN	L. 89.000
BATMAN RETURNS	L. 79.000
BOXING	L. 49.000
CLIFFHANGER	L. 79.000
CHUCK ROCK	L. 49.000
CRISTAL WARRIORS	L. 49.000
CHAKAN	L. 49.000
CHOPLIFTER III	L. 89.000
DESERT STRIKE	L. 89.000
DEVILISH	L. 66.900
DRAGON CRISTAL	L. 66.900
DRACULA	L. 76.000
ECCO TEH DOLPHIN	L. 79.000
FOOTBALL	L. 49.000
GLOBAL GLADIATORS	L. 79.000
GP RIDER	L. 79.000
HALLEY WARS	L. 49.000
INDY	L. 69.000
JURASSIC PARK	L. 79.00
JUNGLE BOYU	L. 76.000
LAST ACTION HERO	L. 79.000
LAND OF ILLUSION (TOPOLINO)	L. 79.000
MORTAL KOMBAT	L. 79.000
MORTAL KOMBAT II	telefonare
MICROMACHINE	L. 89.000
N.B.A. JAM	L. 89.000
OLIMPIC GOLD	L. 79.000
POPILS	L. 66.900
PANIC FACTORY	L. 66.900
PUTTER GOLF	L. 49.000
PINBAL DREAM	L. 82.000
ROAD RASH	L. 89.900
SUPER MONACO GP II	L. 66.900
SUPER MAN	L. 79.000
SENSIBLE SOCCER	L. 79.000
SHINOBI II THE SILENT FURY	L. 49.000
SLIDER	L. 66.900
SUPER KICK OFF	L. 79.000
SONIC CHAOS	L. 79.000
SUPER SMASH	L. 66.900
SPACE HARRIER	L. 49.000
SOLITAIRE POKET	L. 49.000
SPEEDTRAP	L. 79.000
STAR WARS	L. 69.000
THE SIMPSON	L. 66.900
TOM AND JARRY	L. 76.000
T2	L. 79.000
WINBLEDON	L. 79.000
WOODY POP	L. 66.900
WINTER OLIMPICS	L. 76.000
WORLD CUP USA '94	L. 89.000

MASTER SISTEM

Titolo	Prezzo
ACTION FIGHTER	L. 59.900
AYRTON SENNA'S II	L. 49.000
ASTERIX	L. 59.000
ANDREA AGASSI	L. 96.000
ALIEN STORM	L. 49.000
BONANZA BROS	L. 59.900
BACK FUTURE II	L. 59.900
BATMAN RETURNS	L. 49.000
CASTLE OF ILLUSION	L. 69.000
CHAMPIONS EUROPE	L. 59.900
CASINO' GAMES	L. 59.900
DONALD DUCK	L. 59.000
F. 16 FIGHTER	L. 59.900
FORGOTTEN WORLDS	L. 59.900
FANTASY ZONE	L. 59.900
FORGOTTEN WORLD	L. 49.000
GAUNTLET	L. 69.000
GHOULS E GHOST	L. 49.000
IMPOSSIBLE MISSION	L. 59.900
INDY INDIANA JONES	L. 59.900
JAMES BOND 007	L. 49.000
LEMMINGS	L. 59.900
LAND OF ILLUSION	L. 59.000
MASTER OF BARKNES	L. 69.000
MIRACLE WARRIORS	L. 59.900
MORTAL KOMBAT II	telefonare
NEW ZELAND STORY	L. 59.000
PAC MANIA	L. 69.000
PREDATOR 2	L. 49.000
PIT FIGHTER	L. 49.000
ROAD RASH	L. 99.900
RAMBO III	L. 49.000
ROBOCOD (JAMES POND II)	L. 59.000
ROBOCOP 3	L. 59.000
RITORNO AL FUTURO 3	L. 49.000
R-TYPE	L. 49.000
SHINOBI	L. 69.000
SUPER SPACE INVADERS	L. 59.900
STRIDER II	L. 59.000
SHOOTING GALLERY	L. 79.000
SMASH HITS	L. 59.900
SPEEDBALL	L. 69.000
SUPER SPACE INVADERS	L. 59.900
SENSIBLE SOCCER	L. 89.000
SONIC 2	L. 96.000
STREETS OF RAGE	L. 89.000
STAR WARS	L. 59.000
TENNIS ACE	L. 69.000
THE NINJA	L. 59.900
TRANSBOT	L. 49.000
WIMBLEDON II	L. 59.000
WORLD SOCCER	L. 76.000
WORLD CUP USA '94	L. 99.000
XENON 2	L. 69.000
ZILLION II	L. 59.900

MEGA CD

Titolo	Prezzo
ARCADE COLLECTION	L. 109.000
BATMAN RETURNS	L. 119.000
CLIFFHANGER	L. 139.000
CHUCK ROCK	L. 109.000
DOUBLE SWITCH	L. 136.000
ECCO THE DOLPHIN	L. 109.000
FINAL FIGHT	L. 119.000
GROUND ZERO	L. 129.000
JAGUAR XJ 220	L. 109.000
JURASSIC PARK	L. 146.000
MAG DOG MC. CREE	L. 149.000
MICROCOSM	L. 129.000
PRINCE OF PERSIA	L. 109.000
ROBO ALESTE	L. 109.000
RACING ACES	L. 99.000
SPIDER-MAN	L. 129.000
SILPHEED	L. 119.000
SONIC	L. 114.000
SEWER SHARK	L. 129.000
STELLAR FIRE	L. 129.000
THUNDERHAWK	L. 114.000
WONDER DOG	L. 114.000

NEW GAME - Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE P. (BS)

L'APPOSTA

So che molti tra voi non immaginano neanche che queste righe siano state scritte molto prima del solito, rispetto ai tempi di lavorazione della posta: voi le leggerete dopo l'estate, io le sto scrivendo all'indomani di Italia-Brasile, match che ha visto purtroppo uscire vittoriosi i brasiliani. Questi due mesi che ci separano possono apparire come un intervallo eccessivamente diluito, ma probabilmente rappresentano il tempo ideale per farvi partecipi di una notizia niente male: se tutto va bene, nei giorni dell'uscita in edicola di questo numero di Game Power, nascerà anche mio figlio. O figlia, non si sa, non ho voluto saperlo. Per ora mi basta essere sicuro che stia bene, che scalpiti, si muova nel pancione e tiri cazzottoni alla placenta della mamma. Così, io e la mia dolce metà Random abbiamo deciso di farvi gioire insieme a noi, e salutare quello che probabilmente, come da antiche profezie, diverrà il nuovo megadirettore globale di tutte le riviste di videogiochi del pianeta: Random dovrebbe partorire intorno al 27 di Agosto, e appena il pargolo sarà in grado di usare un computer, potrete leggere le sue prime recensioni: questo figlio incarna l'essenza del nuovo, il nuovo che avanza. Mi pare senza dubbio tutto assolutamente in regola, ma adesso io andrei, perché Random deve scegliere i completini pre-maman, ne abbiamo visto uno bellissimo in pelliccia tigrata sintetica.

L'APPOSTA
di GAME POWER
via Aosta, 2
20155 Milano Pianeta Terra

ADOTTA UN NONNO

Simpatica redazione di GP,
chi vi scrive è un vetusto ragazzo di ben 32 anni, approdato da poco più di un anno al lido dei videogame casalinghi e, tempo permettendo, amante della buona musica (sia ascoltata che suonata, capacità permettendo), di tutti i bei giochi da tavolo, della lettura e del modellismo (un papà perfetto, NdR). Innanzitutto complimenti per la vs. rivista, in quanto riesce sempre ad avere quel qualcosa in più che me la fa preferire alla agguerrita concorrenza e altrettanti complimenti a voi per la disponibilità e la volontà nel migliorarvi. Ho tuttavia delle riserve sull'impaginazione del "Game Flash" che mi pare meno chiara della precedente, oltre che sullo stile giornalistico forse un po' paninaro, anche se capisco che la rivista sia mirata a un pubblico più giovane che non -sigh, ahimé- a vecchietti come il sottoscritto. Vorrei dire la mia su certi argomenti che interessano noi videoplayer, sia giovani che adulti, che i genitori degli stessi:

1- I giochi "su schermo" anche se violenti non fanno male sicuramente alla psiche di un ragazzino più che giocare come facevo io alla guerra con i soldatini e con le armi giocattolo (sono più pericolosi gli effetti del 740, credetemi), anche se certamente starsene davanti a un video per più ore fa male alla vista, ma ciò allora va detto per la Tv e i computer in genere. Per quanto riguarda le critiche diffuse da certa stampa "sapientona" vorrei solo umilmente argomentare che il vero problema "psicosociologico" è un altro ed è risaputo: l'invadenza della TV nelle case e l'uso scorretto che se ne fa, invece di scegliere siamo scelti dai programmi, e come ipnotizzati. Sia figli che genitori (il che è molto più criticabile), siamo sommersi da vagonate di programmi TV spazzatura, e addirittura i genitori parcheggiano i propri figli davanti alla TV per, magari, godersi il proprio beota polpettone televisivo. Per cui è ben più criticabile guardare certa TV che ci viene imposta, che non "giocare con la TV" a qualcosa di liberamente scelto, in barba a chi si riempie la bocca di parole come "realtà virtuale" o "sistema interattivo", della cui competenza generalmente dubito (scusa se taglio un po' la tua lettera, ma è davvero molto lunga. Spero di fare in modo che i concetti non vengano distorti, NdR). Piuttosto giudichino la qualità della TV, che a quella dei giochi ci pensiamo noi aiutati dalla stampa specializzata!

2- Da incallito giocatore devo ammettere che l'odierna tecnologia dei videogame offre degli enormi vantaggi nel campo ludico in generale, faccio un esempio: se voglio giocare a un qualsiasi gioco da tavolo occorrono spazio, persone, tempo e studio di manuali (parlo di Wargame, quelli con mappe e reticolato esagonale per capirci, e di RPG come Dungeons & Dragons, non di Risiko o Monopoli!), per avere poi spesso mappe e pedine che spesso lasciano a desiderare. Con un floppy o una cartuccia è tutto molto più semplice e sbrigativo: infili nel drive e il gioco è fatto, anche se si è da soli. Forse saranno delle banalità e non voglio certo criticare chi si diverte a giocare a carte (lo scopone al bar con gli amici ha sempre il suo fascino) (anche il "Così fan tutti" a casa propria, NdR), dico solo che una volta tanto la tecnologia serve a divertire e non ad ammazzare gli altri, ok?

3- La censura, parola che dall'alto dei miei lustri vorrei fosse abolita dal vocabolario (se si toglie il sangue a *Mortal Kombat* si toglie praticamente il gioco stesso!!!)

4- Le cartucce costano TROPPOOO! I negozianti e i distributori ancora non hanno capito che se le vendessero a 50.000 lire (un prezzo già alto, visti i materiali e spesso anche le idee contenute) farebbero affari d'oro e veramente stroncherebbero sia il mercato di importazione che dell'usato? Pur essendo adulto ed economicamente autosufficiente mi rifiuto di spendere £ 150.000 per un gioco magari pure brutto, o che trovo dopo poco tempo in offerta nuovo o usato.

Tanti saluti e ancora complimenti, scusandomi per la lunghezza di questa mia (sapete, è da tanto che volevo scrivervi ma mi vergognavo) (e perché, solo per due rughe e qualche acciacchetto? Ma su, ma su, NdR), spero nella vostra pietosa pubblicazione tenendo conto della vetusta età del sottoscritto.

Trif 62, Roma

Parlavo con un'amica (Hi, Beth) di un caso particolare verificatosi in USA un po' di tempo fa: dopo aver visto una puntata di Beavis & Butthead, un cartone trasmesso da MTV ricco di ideuzze violente, un ragazzino ha dato fuoco alla propria casa incenerendo casualmente anche la sorellina che ne era all'interno. Il divertente è che il bambino aveva tre anni (trentasei mesi), tre anni contati. Beavis & Butthead è stato naturalmente spostato di due ore (ora va in onda verso le undici), e per

Da GAME OVER

Ma come hai fatto!!! Dopo due giorni dalla uscita nelle edicole di Gheim Pauà era già arrivata in redazione questa busta. Come potete vedere rappresenta il nostro Apecar in versione manga tratto dal Game Over del n.30.

Belloni Diego

quanto il cartoon fosse assolutamente esplicito, la colpa dell'accaduto è da attribuirsi esclusivamente a quei genitori imbecilli che lasciano un marmokkio davanti al televisore: Beavis & Butthead è una splendida parodia di certa gioventù americana, e non è più violento di un Tg della CNN, la cosa era nota, eppure qualcuno (anche in America!) ha preferito scagliarsi ancora una volta contro i videogiochi. Ora, la domanda è una: perché in Italia non succede mai che un bambino vedendo Fiorello decida di dar fuoco al televisore? Diciamocele, queste cose. Comunque, ti ringrazio per aver distrutto Mortal Kombat proprio alla vigilia dell'uscita del sequel, prevedo una fiumara inquinata di lettere velenose. Per quanto riguarda i prezzi, il discorso che si può fare è quello che è: il problema sta nel fatto che Nintendo e Sega si fanno pagare le cartucce le stesse cifre che ci vorrebbero per dotare Random di scatola cranica, poi ci metti su i distributori, i negozianti, gli importatori, i corrieri. Tutta roba che pagate voi, ma è anche tutta roba che scegliete voi: se non c'è un gioco che veramente volete avere, lasciate perdere e non comprate niente. Questo discorso non è molto serio in quanto il pianto mitragliante di un marmocchio è assai più efficace di una recensione positiva, e finché il mercato console conterà su un'utenza passiva ma palesemente più attiva, ci sarà poco da fare. Credete davvero che tutti abbiano comprato Sonic 3 perché è un bel gioco, o forse vale la pena di considerare che ai bambini piacciono i fumetti, i pupazzetti, i cartoni animali finquando non vedono i brutti musi di quelli della Sega? È un sistema un po' viscido ma funziona così da sempre, il pericolo è paradossalmente nelle nuove macchine, i cui giochi richiedono nel 90% dei casi un'utenza più matura. Ecco perché alle due Grandi Consonanti non interessa affatto far morire il mercato dei 16 bit, ecco perché Super Gameboy, ecco perché Mega 32. Neanche con un bel "nessuno al joypad, nessuno fluidifica" riusciremmo a cambiare la situazione, al limite aspettate tre mesi dall'uscita e poi compratevi il gioco, voi che potete e capite. Augh.

TESSERA N° SEICENTO E QUALCOSA

Mefistofelico e Vercingetorige Apecar. Sono un ragazzo di 16 anni, my name is Max. Nelle ultime elezioni europee ho notato l'incredibile vittoria di "Forza, Taglia", il partito degli intellettuali, e quindi mi aspetto che il programma stabilito venga attuato. Oppure mi devo aspettare la solita fregatura di tutti gli anni?

'Aspit', sono entrato in un campo che non mi compete, la politica (già incasinata di per sé), è meglio lasciarla a chi riesce a incasinarla ancora di più, e poi... mica ho scritto alla redazione di "Forza, Taglia" (o sì?), ho scritto a GP e quindi dovrei parlare di Formula 1 (questa probabilmente ha fatto sorridere solo una jena con la paresi). Ma, come dice Biscardi, "al bandolo le ciance" e quindi è meglio passare al motivo di 'sta lettera: io mi domanderò finché sono in vita (e anche oltre) perché Sega e Nintendo non collaborino anche solo per una volta e programmino un gioco con i personaggi più famosi delle due case. Anche se a prima vista può essere impensabile, data l'accesa rivalità, ma i guadagni sarebbero incredibili per entrambe. Non pensate? Un'altra cosa: il 3DO come si legge? Tre-di-O; Tre-di-zero; Tre-Do; Fri-di-ou... non sono ancora riuscito a capirlo... (si dovrebbe leggere Tridio, in assonanza con Stereo, Video e Radio, che in America sono Stirio, Vidio e Redio. In Italia si può dire tranquillamente Treddiò, tanto il Papa non s'arrabbia per così poco, NdR).

In attesa di una vostra cortese risposta (tipico finale di una lettera di steno) mando un salutone a tutti, specialmente a quel pezzo di... brava ragazza di Giorgia. Ciao,

Max 78, Milano.

Beato te che puoi ancora goderti Biscardi, io il decoder di Telepiù non l'ho preso (né mai lo prenderò, mi faccio registrare i film migliori da uno che conosco). Il "programma stabilito" di cui parli esiste da un sacco di tempo e per la precisione veniva denominato "Progetto di Rinascita Democratica". Consisteva nello spalmarsi sul cranio un prodotto extrafissante denominato Licio Gel, fino a quando non si ottiene quella che viene oggi definita "Acconciatura Pisiù Pisiù". L'Apposta è stata ultimamente accreditata come "mezzo di propaganda politica", e quindi queste battutine si possono anche fare, ormai. Non troppe, sennò il Direttore dice che divago, e quindi beccati le risposte: Sega e Nintendo non collaboreranno mai. Si odiano. Non è una questione di soldi, il fatto è che sono giapponesi, e pertanto fanno assolutamente caso a parte: quei tizi cantano l'inno della propria ditta la mattina appena entrati in ufficio, quei tizi si ficcano una lama nella pancia se l'ultimo Sonic arriva spompato alla fine del livello. Più seriamente, una collaborazione tra i due colossi comporterebbe migliaia di piccole complicazioni e cavilletti strani, è molto più semplice farsi concorrenza, e poi forse molti utenti snobberebbero questo tipo di prodotti: questo Sega e Nintendo lo sanno, fanno delle indagini di mercato. Certo che erano belli i tempi in cui amiken e nemiken si alleavano per una causa comune, oggi 'ste cose non le riciclano più neanche nei cartoni animati... oggi le alleanze o sono obbligatorie, oppure trippa. E per sapere cosa succede quando le alleanze obbligate creano casini, fai uno squillo a quelli di Forzitaglia.

L'APPOSTA

UN UOMO CHIAMATO CAVALLO

Mitica Redazione di GP
chi vi scrive è un ragazzo di 13 anni che vi segue da ormai un anno e mezzo. Ultimamente vedendo il livello qualitativo dei nuovi giochi usciti non solo per la mia console (il Megadrive), sono caduto nello sconforto. Un gioco per Megadrive uscito da poco costa mediamente dalle 120.000 lire in su, non parliamo poi per il Snes, premesso questo, vorrei trarre delle conclusioni. Io da tempo ho iniziato a dedicare meno tempo al Megadrive per giocare col mio PC 486, i giochi per PC a volte costano molto più di quelli per Megadrive, ma almeno sono di livello qualitativo molto più elevato. Secondo me, se le software house che sviluppano giochi per console in generale non si daranno da fare per produrre titoli migliori, le vendite caleranno sensibilmente. Vostro fedele lettore, Massimiliano "Saturn Man" Mancini
P.S.: volevo cambiare il mio Megadrive con un Amiga CD32, un 3DO o un CD-I, voi cosa mi consigliate? (per ora tieniti stretto il Megadrive, NdR).

È una questione di target, come dicono i vincenti. Le console sono più o meno giocattoli, e quindi a buona parte degli utenti non interessa se il gioco è buono o meno, lo comprano perché devono comprare un gioco, magari anche basandosi sulla licenza di richiamo. L'utenza PC è parecchio diversa rispetto a quella di prodotti per console, è mediamente più adulta, beve più caffè e legge di più. Per interessare questa massa sterminata di cervici divine c'è bisogno di giochi migliori, più complessi, più adatti alle macchine su cui girano e soprattutto diversi da quelli per console. Per quanto gli ultimi platform usciti per PC vendano le loro copie (ma è un fenomeno di riflesso, dovuto alla notorietà di cui gode questo genere), titoli come Populous 2 *per Megadrive o* Eye of the Beholder *per Snes, giochi tanto ottimi quanto inadatti a delle console, hanno floppato di brutto. C'è poi il fattore pirateria, che su PC è molto più sviluppata che su console. Per questi semplici motivi la ricerca qualitativa di certi giochi per computer è più approfondita, ma è un qualcosa destinato ad arrivare anche nel mondo console con la nuova ondata di macchine, per forza o per amore: i costi del software e dell'hardware lo renderanno necessario. E dopo questa bella risposta seria e competente vado a fare due salti con la corda così ammazzo la nostalgia dei cartoni di Candy Candy.*

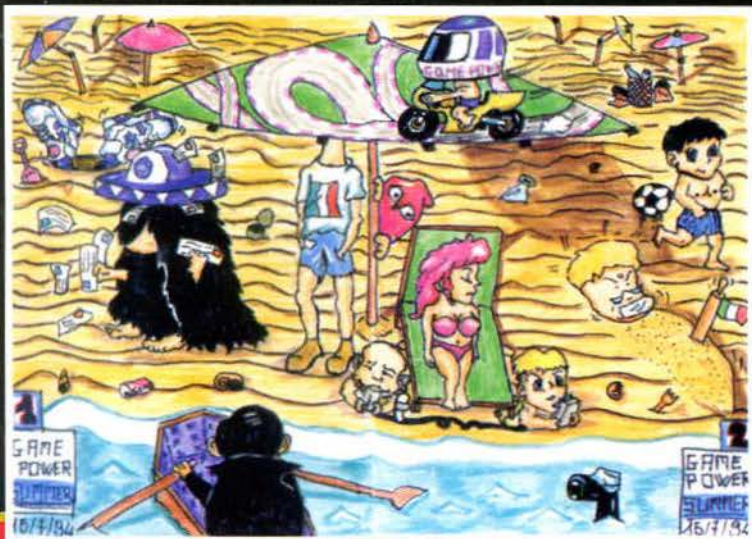
Massimiliano Mancini

IO LE DONNE LE AMO TUTTE QUANTE

Caro Apecar, verrò subito al dunque. Non ti dirò mai che sei il migliore fra tutti, di portare a dieci le pagine dell'Apposta, che le tue recensioni sono le migliori, che sei il più bello della rivista, non ti dirò nemmeno che il mio voto è 99% per quanto ti riguarda ma, come ho detto prima, passerò subito al dunque. A proposito di *Street Fighter II*, voglio dire la mia. Alla Capcom sono pazzi se credono che comprerò di fila *SFII Turbo*, *SFIIT* e *SSFIIX* tutti e tre a distanza di qualche mese, visto che *SFIIT* ce l'ho già e ho intenzione di comprare *SSFIIT* (ebbene sì, sono una *StreetFighteriana* accanita!), vedrò di farmelo durare un bel po' di tempo e di finirlo trecentomila volte (tanto con Dhalsim la fine ancora non l'ho vista), visto che voglio approvvigionarmi di *Fatal Fury Special* e *Mortal Kombat II*, e mi conviene risparmiare. I cloni, poi. Proprio non capiscono che ormai non c'è più nulla da fare. Cioè, solo il nome è una garanzia e lo sfornare nuove versioni sempre con una qualche modifica è l'unico modo di vendere un prodotto che vanta SEMPRE lo stesso schema di gioco: picchiatu che picchio anch'io. È proprio per questo che è impossibile detronizzare *SFII*: ormai è un mito, ha nuove mosse speciali, ha le supermosse, ha sedici lottatori selezionabili, ha pure dei finali che io (in alcuni casi) ho trovato incredibilmente belli. Ecco, adesso io vi sfido ad inventare qualcosa di nuovo!!!
E ora, le domande di rito:
1) Skyblazer II? (probably, NdR)
2) A parere tuo, il migliore combattente in *SSFII*? (Akuma, NdR)
3) Un giochetto su "I cavalieri dello Zodiaco"? (NOOOOOOO, NdR
4) Un picchiaduro decente con Rey di Hokuto No Ken? (e chi è? NdR)
Saluti dinosaureschi,

Daniela "Rex" Farelli

P.S: in TV hanno censurato kenshiro, ti sembra giusto? (No, contando che Liguori è ancora lì e dice quello che vuole, NdR)

Ah, ma dove è finita la grazia, la soavità, la pelle morbida poco villosa, dove è finita... persa in una sala giochi. Che tempi.
Dolce Daniela, non ti dirò che scrivendo a Game Power, in quanto portatrice di opinioni su SFII e in quanto inequivocabilmente donna (dalla calligrafia very very KissmeLicia s.p.a.), non ti dirò, dicevo, che hai probabilmente scatenato le fantasie erotiche di mezza Italia videoludica. Non ti dirò, cara Daniela, che i tuoi complimenti allusi e negati erano come piccoli schiocchi di frusta sulla mia schiena arroventata dalla passione. Ti dirò, baby, che il formato di Street Fighter II è ormai un classico, e pertanto imperituro e sempiternamente glorioso. Il fatto è che di picchiaduro ce ne sono tanti e di tanti tipi, ma da ormai un anno Street Fighter 2 fa genere a sé, piaccia o meno. E per piacere piace eccome, mmm, quanto piace. Non ti dirò invece che Yosuke Yoneda (intervista completa a pag. 116) dice che se alla SNK programmano un gioco in sei mesi, alla Capcom ci mettono un anno. Questo tenderebbe a confermare le tue opinioni, e in effetti devo dire che ok, Fatal Fury 2 sarà anche un gioco splendido, ma Street Fighter è una fede, come Game Power. Nell'occasione del Primo torneo nazionale di SFII svoltosi lo scorso Giugno a Roma (vicino casa, meno male), ho visto gente (GIURO) prendere il muro a craniate urlando "Dovevo fare il Sonic Boom!", e intorno persone che lo consolavano e gli stringevano le spalle, roba da filmaccio americano degli anni 80. Cose per alcuni versi allucinanti, per altri comprensibili se entri nella logica: fuori dalla sala due tizi stavano per menarsi (sul serio) per un'eliminazione! Ah, Daniela, se tu vuoi uno di questi uomini rudi è meglio che cerchi altrove, io saprei solo farti soffrire. Ma non ti dico come...

LA SINDROME ADOLESCENZIALE DEL "CINQUE CONTRO UNO" COLPISCE ANCORA, SENZA PIETA'.

Spaziale, nonché demenziale redazione di GP, sono un ragazzo di 17 anni, possessore di un mitico Snes. Vi ho scritto per porvi alcune domande che mi stanno assillando in questo periodo:

1) Vorrei sapere perché una pubblicità presenta un titolo a 190.000 lire mentre un'altra presenta lo stesso gioco a 90.000. Errori di stampa o presa per i fondelli?

2) Cosa ne pensate di *World Heroes* per Snes?

3) Meglio *Legend* o *Actraiser 2*?

4) Esistono giochi con contenuto erotico per la mia console?

5) Perché al posto di tutte quelle pubblicità non inserite un paginone centrale tipo Playboy? (con le donnine nude, si intende).

Distinti saluti,

"[illegible]"

N.B.: Red Fury, quanto sei bona!

Il pensiero ricorrente era che nel classico bordello tremendo che ogni sano adolescente crea nella sua stanza, tu avessi probabilmente scritto la rivista sbagliata, magari a causa di improbabili associazioni mentali (è molto facile confondere PlayBoy e GameBoy, suppongo, ma con quale dei due ci si diverte di più?). Game Power non è comunque la rivista atta a risolvere il tuo genere di (evidenti) imbarazzi, ma esiste comunque un sistema molto antico che dà sempre buoni risultati. Certo anche lì bisogna conoscere un paio di trucchetti, ma sicuramente non li troverai mai nella sezione help di GP. È la vita...

1) Può trattarsi di errori di stampa (anche se è molto difficile), ma più probabilmente trattasi di applicazione di maniglie su vostri glutei seguito da violento strattone. Terza ipotesi, a me hanno sempre detto che se uno esagera diventa cieco. Vuoi ritrovarti a guidare la Peugeot 106?

2) Non ne pensiamo, e già è troppa fatica (70% max).

3) Er... meglio un cannolo con la panna morta. O in alternativa, un cacciavite nelle gengive. Oppure, se proprio devi, meglio Legend.

4) Puoi trovare delle cartucce giapponesi, generalmente puzzle game abbastanza nefandi, con sfondi in stile tipicamente manga e soggetti leggermente spinti. Anche se non esistono giochi porno per Snes posso farti una lista di titoli ugualmente osceni, seppure per motivi lievemente diversi: Timeslip, Tom & Jerry *e* Alien vs. Predator.

5) Hai problemi? Parliamone, chiama il 144-61 dei tanti.

LUCA MAIELLI di Foggia ci ha spedito queste due stupende cartoline postali basate sul Game Over del numero scorso. Sei un mito! Continua così...

L'APPOSTA

IL REDUCE MUTANTE DI WOODSTOCK, ovvero UNA STORIA D'AMORE IMPOSSIBILE

Caro Apecar,
Sono anni che leggo Gippi e sinora non mi ha mai deluso, è sempre stato vario e completo, e lo ritengo la migliore rivista nel settore. Bando alle ciance comunque, non ho mica scritto per fare complimenti ma per esporre un problema: sono un ragazzo di 14 anni e come tale amo i videogame, la bella vita e le ragazze. Dove è il problema, dirai tu? Eccolo che arriva! Posseggo un Megadrive e quando ci gioco io entro in simbiosi con la console, non c'è più niente che ci separi, tranne un black out improvviso. Il mio MD è una parte di me e come tale deve essere apprezzata o al massimo criticata, ma assolutamente mai disprezzata, per questo non tollero che un possessore di Snes vada in giro con l'aria vittoriosa gridando ai quattro venti che la sua console è migliore della mia sotto tutti gli aspetti. A parte il fatto che lo ritengo infantile, non vedo il bisogno di essere rivali di qualcuno che ha una macchina diversa dalla propria. Il mio amico Massi possiede uno Snes e non per questo l'ho impiccato al lampadario con il cavo del joypad. Capito il concetto? Spero di sì. Chiunque la pensa come me può scrivere a:

Lanfranco Fiorentini, via Mario di Lecce 1/b 73100 Lecce

Hai svoltato. Come dicono a scuola e su un'altra rivista di console, "sei maturo". Comunque, i tempi di love peace and love sono purtroppo finiti, e quindi mi pare anche giusto che oggi gli utenti Sega e Nintendo continuino saggiamente a scannarsi. È deleterio e inutile quanto volete, d'accordissimo, l'abbiamo detto noi per primi. Non hai idea di quanto sia più facile per me mettere su un'Apposta e non avere "buchi" strani semplicemente facendo combattere due galli. I videogiochi traviano, si diventa cinici: stanno fomentando una guerra di convenienza. Lasciate perdere chi vi dice che "ogni tanto un po' di battaglie fra utenti di sistemi diversi fanno colore". D'altra parte, dobbiamo pur mangiare, e con le guerre altro che panini e birra. Ah, ah, ah, un Apecar spietato. Scusate, sono ubriaco. Hic.

LA MORTAZZA

Caro, carissimo Apecar, mi chiamo Mandala e vendo la mortadella nel negozio dello zio Alfiero in piazza Maggiore. Ieri sono entrati due signori giapponesi. Mi hanno detto che stanno preparando un nuovo gioco, chiamato *Mortadel Kombat*, e hanno chiesto le mie misure: altezza, peso, giro dei fianchi, eccetera. Allora gli ho chiesto: "volete vedere il cuore?", sono svenuti tutti e due. Li hanno portati via con l'ambulanza. Che delusione! Tu non saresti svenuto, vero? Ciao. Se passi da Bologna, vieni a trovarmi.

Mandala.

Ci sono venuto, a Bologna. Ci sono entrato, nel tuo negozio. Sei un bluff, Mandala, hai settantacinque anni. Il cuore che hai fatto vedere a quei due era quello che ti avrebbero trapiantato dopo una settimana, ma bisogna dire che le tue cose ce le hai ancora a posto, quindi se vuoi puoi pagarmi in natura: prosciuttone Rovagnati da battaglia con contorno di amenità Vismara e Citterio. Mettici anche due wurstel e vediamo cosa si può fare, la storia delle galline vecchie e del brodo buono dopotutto mi ha sempre insospettito.

ASSORBENTE INFERNO, come dire, DUE LETTERE CHE SI RISPONDONO DA SOLE.

Caro Apecar,
Sono franco, ho 15 anni ed è la prima volta che ti scrivo, e lo faccio per dirti solo una cosa: i videogiochi traviano! Sì, nonostante sia un videogiocatore, sono convinto che i videogiochi facciano male. Non lo dico per essere pubblicato ma per una mia convinzione: qualche esempio? Prendiamo *PacMan*: questo fagocita sprite ha dato un pessimo insegnamento ai giovani, e ora se ne vedono i frutti. Cosa pensate che siano quelle pastiglie che ingurgita? Sono pillole di Extasy, ecco cosa sono! E Mario? Anche lui non è esente da errori, che hanno condizionato le generazioni che lo hanno adorato: i fiori che usa per sparare sono quelli da cui si ricava l'oppio! (sì, sì, sì, è così, è così, e quando inizia un livello fa anche il saluto romano, NdR).
Anche la controparte Sega (nome che è tutto un programma) (tutto un programma, uh uh, bellina, Ndr), e cioè Sonic, sta rovinando i bambini, ma soprattutto i genitori: come il porcospino spacca televisori e colleziona anelli, così i pulzelli spaccano i loro monitor e girano per le gioiellerie a fregare gli anelli!
Per favore pubblicatemi, ho perso una notte di sonno per scrivere queste idiozie.

Franco Papeschi

La porta qui è sempre aperta, e perciò (a malincuore), avanti un altro...

Rispettabilissima Redazione di GP,
ormai vi compro da tanto tempo (dal n. 8 per essere precisi) e vi scrivo non per ricevere informazioni, ma bensì (errore, NdR) al fine di criticare ogni parte della vostra rivista e per fornirvi alcuni suggerimenti, al fine di migliorarla:
- Apposta: da quando Apecar è subentrato ha perso un po' di prestigio (l'Apposta, non Apecar, lui non l'ha mai avuto), in quanto infarcita di spiritosaggini superflue. Voto 7——, insomma, 6.
- News: Massimiliano Sacchi è un mito (questa è una tua opinione, NdR), le news sono molto esaurienti e ben impostate nel giornale. Voto 8 e mezzo (mi preme far notare, a difesa di tutti i tristi scribacchini di Game Power, che Massimiliano "Paddy" Sacchi è l'unico laureato che deambuli in redazione, ed è pertanto catalogato alla stregua di "bestia rara" e snobbato dalla maggior parte di noi ignoranti, NdR).
- Classifiche: ottimi i commenti di Vordak. Le classifiche per ogni console sono abbastanza ordinate.
- Recensioni: troppo testo, ragazzi, troppo testo! Le recensioni sono troppo "professionali" e troppo piene di parole. recensioni di GP, riservate le considerazioni al commento e mettete più box. Voto 7+.
- Help: i trucchi non sono molti ben spiegati, ma le mappe sono esaurienti.
- Game Over: ultimamente molto peggiorati. Dove sono finite le beotate che scrivevate tempo fa? Dopo il n.18, i Game Over sono totalmente out! Voto 4+.
Le dieci cose che Game Power dovrebbe fare per essere perfetto:
1) Uccidere Apecar.
2) Richiamare il buon Roberto Chiavacci.
3) Inserire una rubrica di 6/8 pagine per i coin op.
4) Uccidere Apecar.
5) Pubblicare gli indirizzi di coloro che vi scrivono, al fine di poterci contattare tra noi lettori (ottima idea: comincia a mandarci il tuo, NdR).
6) Rendere le recensioni meno professionali.
7) Uccidere Apecar (vile, tu uccidi un uomo che visse due volte, NdR)
8) Evitare spiritosaggini nell'Apposta (questa, per esempio, non l'ho capita, NdR)
9) In un numero qualsiasi pubblicate i racconti assieme a qualche foto di tutti finali di *SFII* (avete mai visto quello di Cammy? Stupendo!).
10) Nel caso non l'avessi ancora detto, uccidete Apecar.
Mi scuso per la mancanza di disegni in questa lettera, che ha la semplice funzione di aiutarvi a fare un Game Power ancora più perfetto di come è adesso, e anche se non la volete pubblicare non mi offenderò, mi basta che teniate conto di ciò che ho detto (e se la pubblichiamo ignorandoti fa lo stesso? NdR)
P.S.: uccidete Apecar!

STASERA NO, FILIPPO

Un giorno di questi mollo tutto e vado a piantare rape. Devo confessare che il presente è un pensiero che ricorre spesso & volentieri da queste parti, e forse farebbe la felicità di qualcuno. Ma quanti altri, oh, quanti altri sarebbero disposti a immolare i loro teneri corpi sugli altari del pianto, se il caro buon treruote decidesse di dire addio. Il fatto è che sono triste: Random ha partorito in anticipo ed è fuggito a Bassano del Grappa con un ferroviere, lasciandomi solo con il frugoletto, che pesa sedici chili netti appena nato, rutta e generalmente è tutto sua madre. Quindi, se volete che rimanga qui per il bene vostro e dell'intero orbe terracqueo, sappiate che accetto ogni contributo: biberon, ciucciotti usati, tette finte, quello che volete. Soprattutto, se qualche lettrice sensibile decidesse di affiancare la sua vita alla mia ora che sono libero e senza amanti, rimarrei senza parole. Aspetto le vostre proposte, corredate assolutamente di foto pena la non pubblicasiun, da indirizzare a: "Apecar sei tutta la mia vita e anche quella di un paio di amiche mie, Game Power, via Aosta 2, 20154 Milano".
Voglio proprio te. Ti aspetto, amore.

Apecar

P.S. - Io l'ho lasciato perché è un egoista malato di autocelebrazione deleteria, fate un po' voi, NdRandom.

BOTTA E RISPOSTA blues

Ovvero, una pagina di Domande e Risposte (rigorosamente con la lettera maiuscola) a cura del sempreverde treruote che tanto sembrate amare, laudare et rispettare

- Mi consigliate l'acquisto del Game Genie 2 o dell'Action Replay 3? Mi consigliate *Dragon* o *Shadowrun* per Megadrive? *Daytona USA* uscirà solo per Saturn e Mars?

✍ Giorgio H

L'Action Replay 3 è probabilmente la scelta migliore, ma il Game genie 2 è un apparecchiuzzo niente male. Checka i codici in tuo possesso e i giochi che hai, e vedi un po' te. *Dragon* a me non è piaciuto per niente, agli altri sì, ma *Shadowrun* è un acquisto da fare se ti piacciono gli RPG. Occhio, perché bisogna saperci giocare, richiede un certo tipo di approccio, altrimenti all'inizio può apparire noioso. Per quanto riguarda *Daytona USA*, dovrebbe uscire solo per Saturn e Mars, ma si parla di una versione per Master System con un'aggiunta hardware dal costo di circa sei milioni. Sto scherzando. Solo Mars e Saturn.

- Qual è il miglior picchiaduro per Megadrive (naturalmente dopo *Street Fighter 2*)? E per Gameboy?

✍ Picoaza

Alura, è uno scontro tra *Eternal Champions* e... *Super Street Fighter 2*. In alternativa puoi aspettare gli imminenti *Sailor Moon* o il complicato *Battle Fantasy*. Per Gameboy il migliore dovrebbe essere *Raging Fighter*, ma c'è chi non gradisce. Wait for *Samurai Shodown*.

- Di chi è la macchina targata SO 130456 in via Aosta 2?

✍ sempre Picoaza

Se intendi quella parcheggiata sotto l'albergo a ore, è probabilmente di Red Fury.

- Uscirà un gioco dei Puffi per 3DO? Hanno mai inventato delle cassette che voi non siete riusciti a finire?

✍ i "tre deficienti"

(firmato proprio così, NdR)
Per 3DO è previsto *Wacky Races*, basato sull'omonimo cartoon di una decina di anni fa. Le piccole piattole blu sono invero (finalmente) in discesa verso l'oblio eterno, e quindi difficilmente verranno recuperati, almeno che qualche demente non ci si metta in mezzo. Una delle tante cassette che non siamo mai riusciti a finire è "Moana contro il mostro della palude", ma perché si rompeva sempre il nastro, mica per altro.

- Potete pubblicare le mappe di *Wario Land* e di *Global Gladiators* (Master System)?

✍ Enzo Lagreca

La mappa di Global Gladiators (versione Megadrive) è stata pubblicata sul numero 23, e non ci dovrebbero essere differenze sostanziali tra le due versioni. Quella di *Wario Land* è in arrivo tra molto poco.

- È vero che Paddy è di Portici?

✍ Raffaele P.

Sì, e fa anche la pizza buona. Col mandolino però è una mezza chiavica.

- È vero che si possono ritirare e comprare giochi direttamente dalla vostra redazione?

✍ Marco Murdolo

No no no, occhio a chi mette in giro boiate di cotanto elevata caratura. I giochi si comprano solo nei negozi specializzati o per corrispondenza (guarda le pubblicità), e nessuno di questi è collegato in alcun modo alla redazione di Game Power. Se siete stati tratti in inganno dai vari "Si ringrazia negozio X" che compaiono sotto i commenti, quelli sono soltanto i nostri ringraziamenti ai negozi che ci hanno prestato il giochi recensiti.

- Esistono simulatori di biliardo per Super Nintendo?

✍ Barracuda M.

Che io sappia c'è solo un oscuro gioco giapponese, ma era veramente fuori dalle cognizioni dell'umana decenza. Il fascino della stecca vera lo puoi trovare in *Side Pockets*.

APECAR L'ARUSPICO!

Vi è piaciuta la nuova grafica? A me mica tanto, ma comunque, Game Power ha una redazione di santi. Grazie ai nostri terrificanti budget, la redazione mi ha dotato di una splendida e lucida Palla di Vetro, da consultare assieme a varie frattaglie e interiora animali, come da tradizione etrusca. Avrete quindi capito che ormai Paddy, Penthotal e Trust sono privi di alcuni organi per loro essenziali, ma appunto, per loro: a voi chevvefrega, se quello che vi viene in tasca è una sugosa anticipazione sull'Apposta da venire? Sul prossimo numero due lettori lanceranno la sfida al grafomane di Conegliano veneto, qualcun altro distruggerà Heidi e un altro ancora inciderà una frase storica nel firmamento letterario di Game Power: "Red Fury, sei come la Fanta: sei bona e tanta". Oltre a uno speciale Blues e chissà cosa. Questi e seimila altri motivi per non perdere l'Apposta del mese prossimo, potreste esserci anche voi. Ho detto *potreste*.
Love after the Whipping,

✍ Apecar

- Heidi e Zia Marisa sono la stessa persona?

✍ the Last Renegade

Bisognerebbe chiederlo alla mamma. In realtà, Heidi è mia nonna.

- Chi è "NdR"?
(domanda fatta da una cifra allucinante di persone)

-"NdR" sta per "Nota del Redattore", e generalmente questo tipo di nota viene usata per spiegare quello che un lettore dà per scontato parlando direttamente con la redazione di un giornale, per esempio riferimenti o particolari tecnici. Nelle riviste di Videogiochi si verifica un fenomeno alquanto peculiare: la Nota del Redattore assume un significato totalmente differente, e diventa veicolo di trasmissione dell'ego represso di chi la redige, voglioso di dimostrare al mondo che c'è anche lui, che è simpatico, che sa fare le battute, e soprattutto che lavora nel "fantastico mondo" della redazione della rivista. Le "NdR" che trovate nell'Apposta sono quindi (era facile) tutte mie, quelle nelle recensioni generalmente provengono da Random, Scarlet, Stylz e me, se ci fate caso infatti, nel colophon i "redattori" sono divisi dai "collaboratori", e chi corregge i testi dei collaboratori sono appunto i redattori, ovvero quelli che stanno in ufficio praticamente sempre (tranne me e Random, lui vive incollato alla birreria e io vago per i treni della penisola). A questo punto potreste chiedermi chi è che corregge i testi dei redattori, ma io non l'ho mai capito e quindi lasciate perdere.
P.S.: talvolta potreste anche trovare delle NdT (nota del Traduttore) o delle NdA (nota dell'Autore), ma mettiamo sempre gli NdR perché fanno più scena.

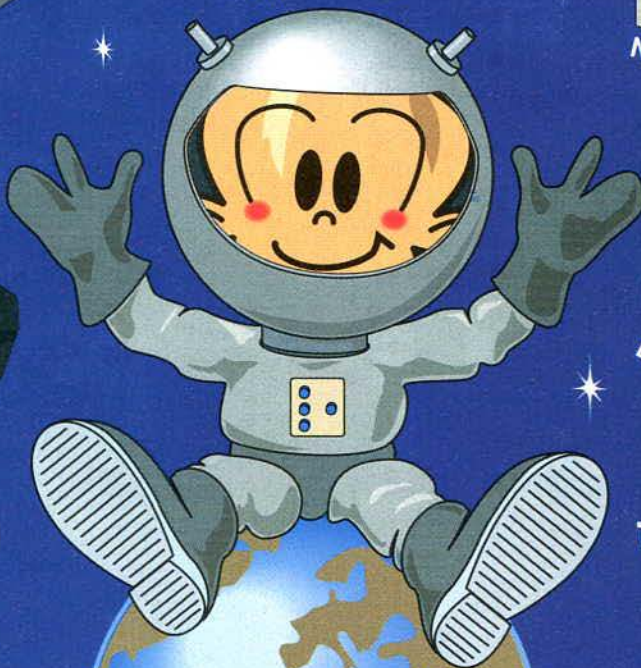
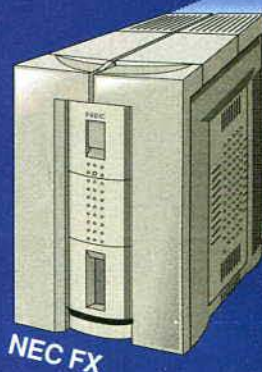
"CINQUE OGGETTI IDENTIFICATI IN ROTTA VERSO LA TERRA!!"

SONY PLAY ST.

SEGA SATURN

NEC FX

NEO GEO CD

BANDAI BA-X

GIOCHI SU DISCO E CD-ROM PER PC COMPATIBILI

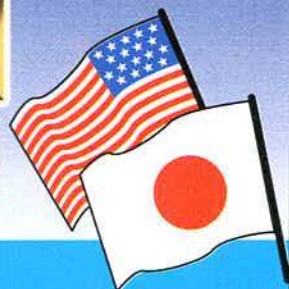
MODELLINI DEI PIU' FAMOSI ROBOT GIAPPONESI

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

TUTTO IL MEGLIO PER:

- SUPER NINTENDO
- SUPER FAMICOM
- GAME BOY
- SEGA MEGA DRIVE
- SEGA MEGA CD
- MEGA JET
- CDX
- SEGA GAME GEAR
- PANASONIC 3DO
- NEC PC-ENGINE
- LASER ACTIVE
- ATARI LYNX
- ATARI JAGUAR
- SNK NEO-GEO

LASCIAMOCI INVADERE DAL NUOVO DIVERTIMENTO

IL FUTURO DA NOI E' PRESENTE!

CONSOLE GENERATION S.a.s.

IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI

20148 MILANO • VIA CAPECELATRO, 7 - TEL. 02/40.73.390 • 487.095.94 • FAX 02/487.095.85

Pag.26

STREET FIGHTER II...

I nuovi eroi

È stato definito il cast del film di SFII. Jean Claude Van Damme avrà il ruolo di Guile.

I PRIMI GIOCHI PER MD 32

Il Destino della Sega

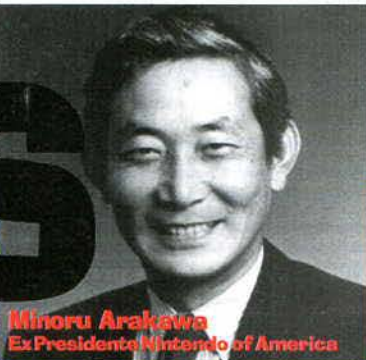
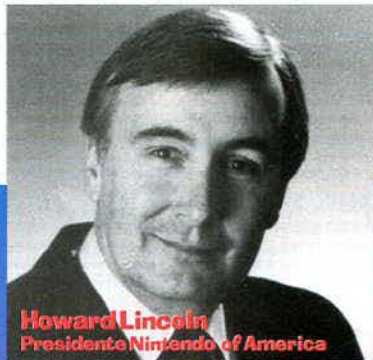
Sono arrivate le prime indiscrezioni sui titoli che saranno disponibili per il Megadrive 32.

Pag.22

SOMMARIO

NOTIZIE DAL MONDO	Pag.22
NOVITÀ	24
OROSCOPO	25
SPETTACOLI	26
MOTORI	27
SPECIALE FUMETTI	27
SPORT	31
AFFARI	31
STEP BY STEP	33
ANIME	34

CHICAGO

SPECIALE CES

Minoru Arakawa
Ex Presidente Nintendo of America

Howard Lincoln
Presidente Nintendo of America

Chicago, giugno 1994: anche quest'anno l'attenzione degli operatori e degli appassionati del settore del divertimento elettronico si è diretta verso il Consumer Electronics Show.

In realtà si temeva che la manifestazione potesse essere in tono minore, a causa dell'assenza di Sega che ha organizzato un'esposizione in proprio riservata esclusivamente a sè e alle soft-house che sviluppano titoli per i suoi sistemi. Niente di tutto ciò: le novità software c'erano, e anche abbastanza numerose e anche Sega ha mostrato, in un piccolo stand, le ultime novità. Ha destato particolare impressione il discorso introduttivo di Howard Lincoln, il nuovo presidente della Nintendo of America, che riportiamo qui di seguito.

È un onore e una sfida essere davanti a voi per cercare di trovare alcune parole di saggezza da aggiungere a tutto quello che è stato già scritto e detto riguardo alla rivoluzione digitale, interattiva, multimediale e del divertimento (elettronico) con la quale ci confrontiamo. Di certo non pretendo che la mia sfera di cristallo sia più chiara di quella di altri, ma so che abbiamo già visto la vasta accoglienza della prima forma di multimedialità interattiva, e questa forma è chiamata VIDEOGIOCHI. Nonostante i videogiochi siano spesso stati etichettati come una moda passeggera destinata a essere rimpiazzata da una tecnologia più avanzata, resta il fatto che questi giochi sono un grosso business ed esistono da molti anni. I videogiochi rappresentano un mercato di massa, se è vero - come è vero - che un business da quasi 6 miliardi di dollari solo negli States può essere descritto come un mercato di massa. E i sei miliardi di dollari non tengono in considerazione le vendite di videogame nel resto del

ACCLAIM-LJN

Itchy & Scratchy	MD, GG, SNES, GB
Mortal Kombat II	MD, MCD, GG, SNES, GB
NFL Quarterback Club '95	MD, GG, SNES, GB
Nigel Mansell's Indycar Racing	MD, SNES
Spider-Man and Venom in M. C.	MD, SNES
Stargate	MD, GG, SNES, GB
True Lies	MD, GG, SNES, GB
USHRA Monster Truck Wars	MD, SNES, GB
Virtual Bart	MD, SNES
WWF Rage in the Cage	MCD
WWF Raw	MD, GG, SNES, GB

USHRA Monster

ACCOLADE

Brett Hull Hockey II	SNES
Bubsy 2	MD, SNES
Cybernauts: The Next Breed	MD
Fire Team Rouge	MD, SNES
Matrix	MD
Pelé!	SNES
Pelé 2	MD
Speed Racer	MD, SNES
Unnecessary Roughness	MD

NFL Quarterback Club '95

ACTIVISION

Pitfall: The Mayan Adventure	MD, MCD, SNES
Radical Rex	MD
Shanghai II: Dragon's Eye	MD
Return to Zork	MCD

Pitfall

AMERICAN LASER GAMES

Crime Patrol	MCD
Mad Dog McCree	MCD
Mad Dog II: The Lost Gold	MCD
Space Pirates	MCD
Who Shot Jonny Rock?	MCD

Mad Dog McCree

ATLUS

GP-1 Motorcycle World Challenge	SNES
GP-1 Part 2	SNES
Power Instinct	MD, SNES
Puzzle Madness	SNES
Puzzle Party	GB

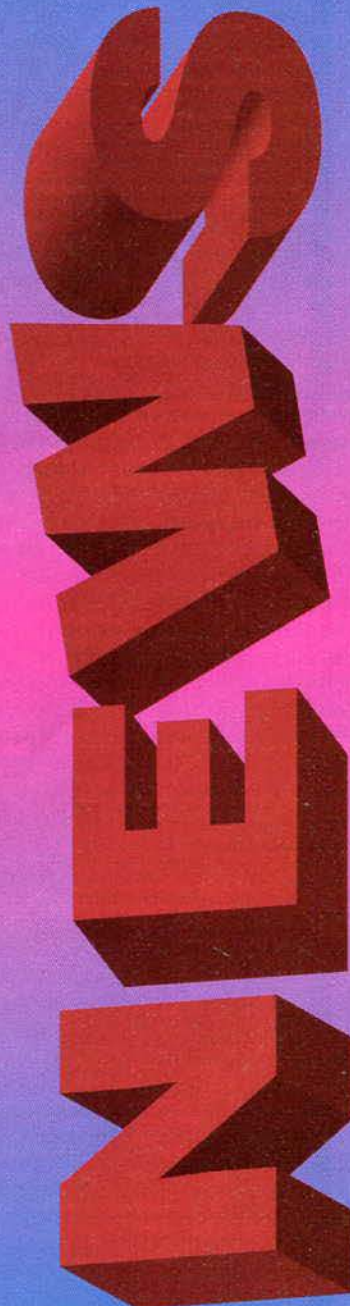
Power Instinct

CAPCOM

Bonkers	SNES
Captain Commando	SNES
Demon's Crest	SNES
Great Circus Mystery S. Mickey & Minnie	SNES
Magical Quest Starring Mickey Mouse	MD
Mega Man 5	SuperGB
Mega Man X 2	SNES
Mega Man: The Wily Wars	MD
Slam Master	MD
The Punisher	MD
X-Men	SNES

Demon's Crest

CAPDISC

Megamaze	GG

mondo. Ai miei occhi, i videogiochi hanno davanti a loro un futuro luminoso, indipendentemente da come essi verranno distribuiti, attraverso hardware dedicato, TV via cavo, trasmissioni satellitari o in qualsiasi altro modo. Per dirla in breve, i videogiochi hanno acquisito la maturità di una duratura forma di divertimento in tutto il mondo. Ma l'affare "Videogiochi" è ancora un business relativamente nuovo e ora deve affrontare numerose sfide. Consideriamone qualcuna.

1) In meno di vent'anni l'affare videogiochi è cresciuto rapidamente fino a diventare uno dei più importanti strumenti di divertimento del mondo;

2) timori sul contenuto dei giochi e minacce di censura hanno spinto la nostra industria verso l'autoregolamentazione;

3) nuovi, potenti concorrenti stanno entrando nel nostro mercato e c'è una crescente acquisizione di piccole compagnie da parte delle maggiori;

4) forse il punto più stimolante: siamo all'alba di una nuova tecnologia che potrebbe cambiare per sempre la natura di quello che noi produciamo.

Ora, queste sfide, comuni a tutte le società del settore videogames nella metà degli anni '80, possono sembrare nuove e mai incontrate precedentemente in altri settori dell'industria del divertimento ma ciò non è vero, perché questo stesso scenario può essere riferito a un'altro settore dell'intrattenimento in un altro periodo, e cioè all'industria cinematografica americana negli anni '20. Un critico di Broadway descrisse, gelosamente, la prima Hollywood come "il posto dove filmano troppi film e troppo pochi attori". Bene, Hollywood è sopravvissuta ai suoi primi critici, e così faremo noi!

Credo che la nostra industria stia per vivere quello che può essere chiamato come il "periodo d'oro dei videogame". Lasciatemi dire, però, che non arriveremo a questo se non trarremo esperienza dal periodo iniziale del cinema prima che esso entrasse nel suo periodo d'oro.

I primi film e i primi videogames hanno in comune le critiche inerenti i loro contenuti. Proprio ora la nostra industria affronta su questo argomento le proposte del Congresso, le legislazioni di numerosi Paesi e le opinioni di gruppi di pubblico interesse. Ora, la risposta di Hollywood a questa guerra fu di creare un sistema di valutazione credibile e di creare una forte associazione della sua industria. Noi alla Nintendo appoggiamo in pieno l'adozione di un sistema di valutazione per i videogiochi, uno che sia indipendente e onesto, uno che possa essere applicato a tutte le forme di software ludico, sia esso giocato su sistemi Sega, Nintendo o su computer IBM o Apple.

Faremo tutto il possibile per assistere la nuova associazione della nostra industria e il lavoro di Jack Heistand della Electronic Arts, il primo presidente della IDSA, nella realizzazione di questo sistema di valutazione.

L'attuale consolidamento della nostra industria rispecchia anche quanto avvenne agli albori dell'industria cinematografica. All'inizio degli anni '20, alcuni dei maggiori studi cinematografici di Hollywood già erano il risultato dell'associazione di produttori minori. A questo riguardo, la recente (reale o solo prospettata) acquisizione di Broderbound, Software Toolworks e Tradewest indica senz'ombra di dubbio che l'industria dei videogiochi procede nella stessa direzione.

Ma forse la maggiore similitudine tra tutte quelle tra Hollywood allora e i videogames oggi sono le rivoluzioni tecnologiche che oggi stiamo affrontando.

Usando ancora Hollywood come esempio, lasciatemi analizzare tre popolari "miti" che riguardano il rapporto tra tecnologia e divertimento elettronico... e lasciate che vi mostri come la storia del cinema aiuti a "distruggerli". Cominciamo con il più suadente di questi miti: la credenza che la nuova tecnologia possa cambiare le cose immediatamente. Hollywood alla fine degli anni '20 vide due enormi progressi tecnici realizzabili in un prossimo futuro: il primo era l'adozione del sonoro, il secondo l'introduzione del colore. Ora, anche se è vero che

Texttiles	GG
Effacer	MCD
Kingdom-Shadoan	MCD
Kingdom-The Far Reaches	MCD
NFL: Instant Replay	MCD
NFL: Trivia Challenge	MCD

CORE DESIGN

Skeleton Krew	MD
Soulstar	MCD

CULTURE BRAIN

Baseball Simulator 2	SNES
First Queen	SNES
Galactic Defenders	SNES

CYBERSOFT

Brutal	SNES
Tarzan	SNES
Yogi	SNES, GB

DIGITAL PICTURES

Bike Messengers	MCD
Corpse Killers	MCD
Dai Bing	MCD
Demolition Kid	MCD
One on One Basketball	MCD
Story Time	MCD

DOMARK

Formula One '94	MD, MCD, GG
Marko's Magic Football	GG
Superbike Challenge	GG
Flying Nightmares	MCD

DYNAMIX

Rise of the Dragon	MCD
Sid & Al's Incredible Toons	MCD
Willy Beamish	MCD

ELECTRO BRAIN

Best of the Best Champion Karate	MD, NES
Boxing Legends of the Ring	MD
Future Zone	SNES
Super Motocross	SNES
Vortex	SNES

ELECTRONIC ARTS

Madden NFL '95	MD, SNES
Mario Andretti Racing	SNES
M. Jordan in Chaos in the Windy City	SNES
MLBPA Baseball	MD
NBA Basketball '95	SNES
NBA Showdown '94	MD
NHL Hockey '95	MD, MCD,SNES
Power Monger	MCD
Shaq Fu	SNES

ENIX

Brain Lord	SNES
King Arthur & the Knights of Justice	SNES
Robotrek	SNES

EXTREME

Battletech	MD
Choplifter III	GG
Revengers of Vengeance	MCD
Third World War Strategy	MCD

FCI

AD&D Eye of the Beholder	MCD
Metal Morph	SNES
Might & Magic III-Isles of Terra	MD, SNES
WCW-SuperBrawl Wrestling	SNES

HUDSON SOFT

An American Tail: Fievel Goes West	SNES
Beauty and the Beast	SNES, NES
Bomberman	SuperGB
Bonk's Revenge	SuperGB
Super Adventure Island II	SNES
Super Bonk	SNES

IMAGINEER

Wolfenstein	MD
Sim City 2000	MCD, SNES

INTERPLAY

Blackthorne	SNES
Boogerman	MD
Clay Fighter	MD

Soul Star

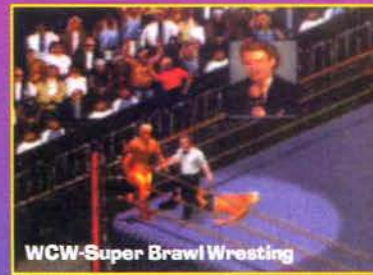
Yogi

Dai Bing

Vortex

Brain Lord

WCW-Super Brawl Wresting

Super Bonk

C2 Judgement Clay: Clay Fighter 2	SNES
Lost Vikings	MCD
Rock'n'Roll Racing	MD
Star Trek: Starfleet Academy	SNES
The Lord of the Rings	SNES

JALECO

Hammerlock	SNES
The Ignition Factor	SNES
Sterling Sharpe: End to END	SNES
Super Bases Loaded 3	SNES
Super GOAL! 3	SNES

JVC

AH-3 Thunderstrike	MCD
Dungeon Master II-Skullkeep	MCD
Fatal Fury Special	MCD
Ghosts & Demons	SNES
Heimdall	MCD
Indiana Jones' Greatest Adventure	SNES
Rise of the Robots	MD, MCD
Samurai Shodown	MCD
Super Return of the Jedi	SNES
World Championship Rally	MCD, SNES

KANEKO

Fido Dido	MD, SNES
Socks the Cat	SNES

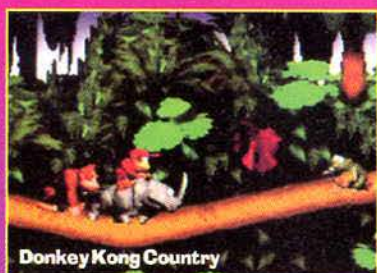
KEMCO

Crazy Chase	SNES
Dragon View	SNES
Stone Protectors	SNES
Top Gear 3000	SNES

KOEI

Aerobiz Supersonic	MD, SNES
Genghis Khan II	MD
Liberty or Death	MD
Lord of Darkness	SNES
New Horizons	MD, SNES
Nobunaga's Ambition	MD
Operation Europe: Path to Victory	MD, SNES
P.T.O. Pacific Theater of Operations Gemfire	MD
Romance of the Three Kingdoms III	MD

KONAMI

Animaniacs	MD, SNES
Batman: The Animated Series	SNES
Biker Mice From Mars	SNES
Contra: Hard Corps	MD
Lethal Enforcers 2-Gun Fighters	MD, MCD
Snatcher	MCD
Soccer	SNES
Sparkster	MD, SNES
Tiny Toon Adventures-Acme All Stars	MD
Tiny Toon Adv.-Wacky Sports Challenge	SNES, GB

NINTENDO

Donkey Kong Country	SNES
Wario's Woods	SNES, NES
Illusion of Gaia	SNES
Uniracers	SNES
Tin Star	SNES
Super Punch Out	SNES
Tetris 2	SNES

MARVEL SOFTWARE

Spider-Man: The Animated Show	SNES
Wolverine: An X-Men Tale	SNES

MICROPROSE

Impossible M. 2025: The Special E.	MD, SNES

NAMCO

Ms. Pac-Man	GG
Pac-Attack	MD, GG, GB
Pac-Man 2-The New Adventures	MD, SNES
Starblade	MCD
Star Quest	MD
Suzuka 8-Hours	SNES

PLAYMATES

Earthworm Jim	MD, SNES
Exo Squad	MD, SNES
Star Trek: Deep Space Nine	MD, SNES

PSYGNOSIS

Lemmings II: The Tribes	MD, GG
Microcosm	MCD
Puggsy	MCD
Scavenger 4	MCD

Clay Fighter

Indiana Jones-Greatest Adventure

Crazy Chase

Animaniacs

Donkey Kong Country

Super Punch Out

Pac-Man2 The New Adveznture

queste due innovazioni cambiarono per sempre il modo di fare film, è anche vero che non lo cambiarono nel giro di una notte! Per esempio, quando il colore fu aggiunto alle pellicole verso la metà degli anni '30, ci vollero 4 anni prima che il primo film a colori (un certo "Via Col Vento") incontrasse il favore del grande pubblico.

Il business dei videogame non è differente. Ogni volta che è introdotta nuova tecnologia, siano processori a 8, 16, 32, 64 bit, cartucce con memoria maggiore o CD ROM più veloci, nasce una curva d'esperienza dall'andamento prevedibile: i primi giochi realizzati per ogni nuovo sistema sono sempre inferiori a quelli creati dai programmatori una volta che costoro hanno imparato a utilizzare la nuova tecnologia.

E veniamo a un altro mito: la prima tecnologia immessa sul mercato si rivela vincente. Anche la recente storia di Hollywood dimostra come ciò sia falso. Per esempio, tutti i film in formato home supportavano il formato Betamax della Sony mentre oggi quel formato è stato totalmente sostituito da quello VHS. Anche questo fatto può essere riferito al nostro business: si fa un gran parlare oggi delle nuove tecnologie che rimpiazzeranno presto i videogiochi a 16 bit, ma le nuove tecnologie stanno cercando di farlo già da parecchio tempo. Philips commercializzò il suo CD-I già nel 1991. L'anno scorso, la 3DO Company annunciò con sonanti fanfare l'introduzione di un altro sistema da gioco ad alta tecnologia, con processore a 32 bit e CD ROM. Oggi sembra che nessuno di questi - chiamiamoli pure - rivoluzionari prodotti abbia ancora ottenuto una vasta accoglienza dal mercato. Infatti, la prima tecnologia ad arrivare sul mercato non vince necessariamente. Invece, quelle che hanno successo sono quelle che spendono tempo per ottenere le migliori e più vaste applicazioni dello strumento da gioco.

Infine, analizziamo il terzo mito, forse il più frainteso di tutti: quello che dice che la nuova tecnologia crea da sola il suo pubblico. Quanti di noi - non importa cosa noi produciamo - sono caduti vittima di questo mito! Hollywood ha imparato molto tempo fa che chi va al cinema non sceglie i film in base alla grandezza dello schermo o alla qualità del suono. Si compra il biglietto per vedere belle storie o attori famosi: in altre parole, vogliono divertirsi, anche se i film sono realizzati in bianco e nero. Nel business del divertimento elettronico - che include i videogiochi - è il contenuto che "detta" la tecnologia, non il contrario. La tecnologia non crea pubblico, i contenuti lo fanno. L'alta tecnologia, per quanto complessa essa sia, ancora non è complessa come trovare il giusto mix tra suoni, immagini, emozioni e messaggi che il puibblico trova interessante. Nell'affare videogiochi, la nuova tecnologia può procurare molta attenzione, lo sappiamo, ma solo i grandi giochi procurano clienti, e ciò è valido per tutti, Sega, Nintendo e 3DO di Trip Hawkins, che un anno fa, proprio su questo palco, affermò che la necessità di avere ottimi giochi al momento del lancio di una nuova macchina da gioco, era - sono parole sue - "un mito!". Ciò che è vero è che la nuova tecnologia deve essere legata a migliori contenuti (leggi giochi NdR) e a una migliore esperienza con i clienti. Questo, ad esempio, è *Donkey Kong*, la stella dell'arcade-hit della Nintendo del 1981. Non era molto bello allora. La tecnologia dietro *DK* era certamente primitiva comparata agli standard odierni, ma c'era qualcosa di magico nello schema di gioco a cui la gente semplicemente non poteva resistere. Mentre Nintendo cresceva, *DK* riposava. Bene, signore e signori, oggi il nostro gorilla è tornato. Ciò che state per vedere è esattamente come *DK* apparirà (in grafica e sonoro) nel suo nuovo gioco per Nintendo, *Donkey Kong Country* (Lincoln mostra un filmato) Bene, spero che concordiate con me che *DK* è cambiato molto in questi anni! Ma per quanto la tecnologia sia migliorata, per quanto possa averlo fatto per *DKC*, il gioco segue ancora le regole che ho enunciato poco fa.

Ciò che avete appena visto qui non è un gioco per il nostro

NEWS

nuovo sistema da gioco home a 64 bit. *DKC* è un'uscita prevista per novembre 1994 per il nostro Super NES a 16 bit, lo stesso hardware già posseduto da oltre 30 milioni di persone in tutto il mondo. Lo sviluppo di questo gioco rappresenta lo stesso tipo di curva d'esperienza riferibile ai film con sonoro e a colori: non è una rivoluzione, ma un'evoluzione. È esattamente questo tipo di innovazione che assicura che le vendite dei giochi per sistemi a 16 bit continueranno a rappresentare la vasta maggioranza delle entrate per il 1994, il 1995 e molto probabilmente anche per il 1996. Infine, ricordate una cosa: un gioco, non importa quanto sia bella la grafica o il sonoro, avrà successo se il suo contenuto è quello giusto. Giocabilità, equilibrio tra sfida e ricompensa, una trama avvincente, personaggi "unici", ore di divertimento frenetico, ciò è importante in ogni videogioco. I grandi videogames hanno sempre fatto le fortune nel business dei videogiochi, sia per Sega che per Nintendo. Il Sega Mega Drive è un valido concorrente non solo per la sua tecnologia a 16 bit, ma per i suoi hit-games, come ad esempio *Sonic The Hedgehog*. Infatti, se volete scoprire il segreto all'incremento della fetta di mercato ottenuto da Sega negli USA l'anno scorso, è tutto qui: nel 1993 hanno prodotto dei grandi giochi e li hanno posti sul mercato in maniera ottimale.

Questo per quanto riguarda l'anno scorso: mi aspetto un 1994 differente. Lasciatemi spiegare il perchè. Tra un po' Nintendo svelerà la miglior "formazione" di giochi 16 bit mai introdotta. Abbiamo grandemente migliorato alcuni di questi giochi usando la tecnologia dai nostri partners alla Silicon Graphics e alla Alias Research. Avete visto l'uso di questa tecnologia al lavoro in *DKC*. Mostreremo anche il Super Game Boy - un'add-on per SNES che permette per la prima volta di giocare i giochi per GB sul televisore a colori di casa. Abbiamo appena lanciato il SGB qui in America espandendo la softeca SNES di oltre 350 titoli con un'aggiunta che costa appena 100 dollari.

Ma c'è un'altra ragione per il mio ottimismo riguardo Nintendo nel 1994. Saremo dei concorrenti molto più forti quest'anno, come mai siamo stati. Credo che già in questo Show vedrete prove della maggiore aggressività della nostra politica di marketing e della maggiore presenza pubblicitaria. Per molti anni abbiamo avuto il mercato dei videogames in America quasi esclusivamente nelle nostre mani, e devo dire che è stato divertente! Ma oggi non siamo più soli: altre persone hanno scoperto ciò che noi già sapevamo, e cioè che questo è un grandissimo, terrificante business! Guardate ad alcuni dei nomi oggi inseriti nel mercato dei videogiochi: Sony, Panasonic, Silicon Graphics, Time Warner, AT&T, Disney, persino Steven Spielberg.

La loro presenza testimonia una tendenza ben nota a Nintendo e Sega. Una progressiva estensione "demografica" del mercato dei videogiochi che porta il coinvolgimento di un numero sempre maggiore di adulti. Naturalmente questo significa un mercato dei videogiochi ancora più vasto per gli anni a venire. Così, quando dico che questo potrebbe essere l'inizio del periodo d'oro dei videogame, intendo un periodo in cui sia i più giovani che il pubblico maturo si divertirà con i nostri prodotti. In un certo senso, siamo alla fine del primo capitolo della storia dei videogiochi, e avendo partecipato a questa storia, devo dirvi che è stato davvero divertente!

Nel breve giro di dieci anni, un'industria data per spacciata da ogni fonte credibile, è tornata alla ribalta, crescendo a tal punto da sorpassare i risultati dei botteghini di Hollywood. Sono davvero fiero della parte che Nintendo ha avuto nella costruzione di questo business. Anche Sega merita un'ampia parte dei ringraziamenti per il successo della nostra industria, così come la meritano Capcom, Electronic Arts, Konami e molte altre "third-parts developers".

Entro i prossimi quindici mesi vedremo Sega e Sony lanciare due nuovi sistemi home a 32 bit e Nintendo scoprirà il suo sistema a 64 bit. Questi sono tre concorrenti di livello mondia-

Shadow of the Beast II	MCD

READY SOFT

Space Ace	MCD

ROCKET SCIENCE GAMES

Cadillacs & Dinosaurs	MCD
Darkride	MCD
Loadstar	MCD

SALES CURVE INTERACTIVE

Lawnmower Man	MCD

SEIKA

Freeway Flyboys	SNES
Pinkie	SNES
Super Turrican 2	SNES

SEGA

Adventures of Batman & Robin	MD, MCD
Baby Boom	MD, MCD, GG
College Football's National Championship	MD
Dynamite Headdy	MD, GG
Ecco: The Tides of Time	MD, MCD, GG
Eternal Champions	MCD
Fahrenheit	MCD
Jurassic Park Rampage Edition	MD
Legend of Illusion Starring Mickey Mouse	GG
Midnight Raiders	MCD
Mighty Morphin Power Rangers	MD, MCD, GG
NFL '95	MD, GG
NHL All-Star Hockey '95	MD, GG
Ratchet & Bolt	MD
Shadow of Atlantis	MCD
Sonic & Knuckles	MD
Sonic The Hedgehog. Triple Trouble	GG
Surgical Strike	MCD
TAZ in Escape From Mars	MD, GG
Wirehead	MCD
World Championship Soccer II	MD

SOFTWARE TOOLWORKS

Al Unser Jr. Racing	MD
Animals	MCD
Championship	MD
Mall Rats	MD
Megarace	MCD
NCAA Basketball	MD
NCAA Football	MD
Star Wars Chess	MCD

SONY IMAGESOFT

Championship Soccer '94	MD, MCD, SNES
ESPN Basketball	MCD
ESPN National Hockey Night	MCD, SNES
ESPN Speed World Racing	MCD, SNES
ESPN Sunday Night NFL	MD, MCD, SNES
Exterminators	MCD
Mary Shelley's Frankenstein	MD, MCD, SNES
Mickey Mania	MCD, SNES
No Escape	MD, MCD, SNES
Prime Evil	MCD
The Flintstones	SNES
Three Ninjas Kick Back	MD, MCD, SNES

SPECTRUM HOLOBYTE

Break Thru!	SNES
Iron Helix	MCD
Soldiers of Fortune	MD
Tinhead	MD
Wild Snake	SNES

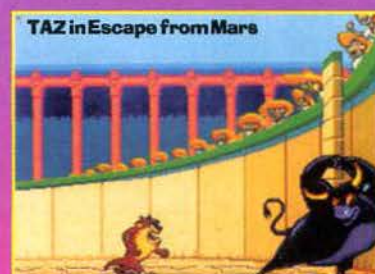
SQUARE SOFT

Breath of Fire	SNES
Final Fantasy III	SNES

SUNSOFT

ACME Animation Factory	SNES
Aero the Acro-Bat 2	MD, SNES
Bubble & Squeak	MD
Daffy Duck	SuperGB
Daze Before Christmas	MD, SNES
Death and Return of Superman	MD, SNES
Justice League	MD
Looney Tunes-Hoop it Up!	SNES
Myst	MCD
Pirates of Dark Water	MD
Porky Pig's Haunted Holiday	SNES
Scooby-Doo	MD
Sylvester and Tweety	SNES
Taz-Mania	GB
Zero the Kamikaze Squirrel	MD, SNES

Space Ace

Sonic & Knuckles

TAZ in Escape from Mars

Star Wars Chess

The Flintstones

Breath of Fire

Daffy Duck

TAITO

Raimbow Islands	MD
Operation Thunderbolt	SNES
Super Soccer Champ 2	SNES

TAKARA

Fatal Fury Special	GG
King of the Monsters 2	MD, SNES
Samurai Shodown	GG, SNES

TECHNOS

Kartoon Kombat	MD
Popeye	MD, SNES
Popeye's Beach Volleyball	GG
Technos Wrestling	SNES

TECMAGIK

Andre Agassi Tennis	MD, GG
Steven Seagal, The Final Option	MD, SNES
Sylvester & Tweety in Cagey Capers	MD

TECMO

Tecmo Super Baseball	MD, SNES
Tecmo Super Bowl	MD, SNES
Tecmo Super Hockey	MD, SNES
Tecmo Super NBA Basketball	MD, SNES

TENGEN

Dick Vitale's "Awesome, Baby!" C. Hoops	MD
Generations Lost	MD
Interplanetary Lizards	MD
Kawasaki Super Bike Challenge	MD
PGA Tour Golf II	GG
R.B.I. Baseball '94	GG
Road Rash II	GG
The Lawnmower Man	MD

THQ-MALIBU GAMES

Akira	MD, MCD, GG, SNES, GB
Bass Fishin'	MD, SNES
Jungle Strike	GG
Sea Quest DSV	MD, SNES, GB
Sport Illustrated: Golf	GG, GB
The Mask	MD, SNES
Time Trax	MD
Urban Strike	GG

TITUS

Ardy Lightfoot	SNES
Monster Max	GB
Prehistorik Man	SNES, GB
S.O.S.-Sink or Swim	SNES

TWENTIETH CENTURY FOX

The Pagemaster	MD
The Tick	MD

U.S.GOLD

Flashback	MCD
Hurricanes	MD, GG
World Cup Golf	MCD
World Cup Soccer	MCD

VIACOM

MTV's Beavis & Butthead	MD, GG, SNES
MTV Sports: Extreme	MD
Nickelodeon GUTS	SNES

VIC TOKAI

Columns III	MD
Stone Protectors	MD
Top Gear 2	MD

VIRGIN

Caesar Palace	MD
Demolition Man	MD, MCD
Double Dragon	GG
Dune	MCD
Heart of the Alien	MCD
Links	MCD
Out of This World	MD
Super Off Road	GG

WILLIAMS

D. Dragon V: The Shadow Falls	MD, MCD, SNES
I. Stewart's Super Off Road Baja 1000	MD, MCD
Fun N Games	SNES
Troy Aikman NFL Football	MD, MCD, SNES

Fatal Fury Special

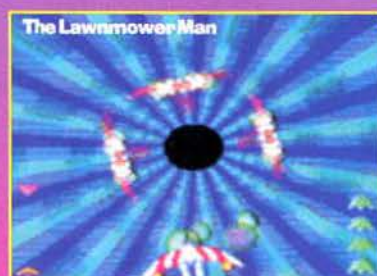
Popeye

The Lawnmower Man

Prehistorik Man

MTV Beavis & Butthead

Top Gear 2

Double Dragon V

le, ciascuno capace di creare, o acquisire e pubblicare, software eccezionale, così che la battaglia per conquistare la maggior fetta di mercato sarà molto intensa, per dirla con un eufemismo! Da parte della Nintendo, lo sviluppo del nostro nuovo sistema da gioco a 64 bit è puntuale sulla sua tabella di marcia. I nostri piani prevedono il lancio in Giappone e in Nord-America per l'autunno del 1995 a un prezzo di circa 250 dollari. Il nostro sistema non si chiamerà più Project Reality, nome in codice che abbiamo abbandonato. D'ora in poi il nostro nuovo sistema sarà chiamato "Nintendo Ultra 64". I primi due titoli che potremo giocare sull'Ultra 64 sono appena stati completati: sono *Killer Istinct* e *Cruis'n USA*. Entrambi questi titoli debutteranno in sala-giochi nei prossimi mesi. Saranno prodotti e distribuiti in tutto il mondo dalla Williams di Chicago, la stessa compagnia che ha creato, prodotto e distribuito i mega-hit *Mortal Kombat* e *NBA Jam*. Quando il Nintendo Ultra 64 sarà lanciato per il mercato domestico l'anno prossimo, i giocatori godranno della stessa giocabilità, velocità, qualità grafica e sonora che hanno apprezzato giocando milioni di volte *Killer Istinct* e *Cruis'n USA* in sala-giochi. Intendiamo fare tutto ciò che è necessario per lanciare con successo la nostra nuova macchina a 64 bit e per posizionarla prima tra i sistemi della "prossima generazione".

Nintendo, una società con meno di 3000 dipendenti in tutto il mondo, ha realizzato oltre un miliardo di dollari in profitti nell'anno fiscale chiuso il 31 marzo 1994. Anche se il risultato del 1994 è stato inferiore rispetto a quello del 1993, quanto ottenuto è stato sempre sufficiente a piazzare Nintendo al numero 6 nella classifica che comprende le 1665 società giapponesi quotate in borsa per gli utili (fonte il giornale giapponese The Nihon Keizai Shimbun).

In larga misura, il nostro successo finanziario viene dall'applicazione della filosofia di affari che ho menzionato in precedenza. La stragrande maggioranza dei consumatori non guardano ai richiami di grafica e sonoro che inseriamo nei nostri giochi, ma al divertimento che ne traggono. E state sicuri che i videogiocatori guardano - per certo - gli hit-games! Realizzare e porre sul mercato questi hit-game è ciò che ha contribuito a rendere Nintendo una società con oltre 3,3 miliardi di dollari tra contanti e assimilati e nessun debito. Perciò ritengo che la nostra compagnia sia assolutamente qualificata per competere nella continua evoluzione del mercato dei videogiochi.

In chiusura, lasciatemi dire che tutti noi alla Nintendo siamo molto spavaldi sul futuro dell'industria dei videogiochi e sul ruolo della nostra compagnia in essa. Non riesco a pensare a un periodo più "eccitante" per Nintendo di quello attuale. Siamo una società veterana in un settore giovane e vibrante. Abbiamo goduto dei nostri grandi successi negli ultimi dieci anni , ma credo fermamente che i nostri anni migliori debbano ancora venire.Nei prossimi mesi vedrete la forza di Nintendo.Credo anche che ci troverete più flessibili, più veloci a rispondere alle richieste del mercato. Forse anche più umili, e certamente molto più saggi. In latre parole, troverete una nuova Nintendo. Saremo sempre una compagnia che capisce cosa è speciale riguardo il nostro settore: come il cinema, noi siamo nell'industria della creazione di sogni...

Al contrario del cinema, però, nel nostro mondo, il pubblico non si limita a guardare ma partecipa ai sogni. Il giocatore interpreta il gioco e scrive le famose parole "The End". Non è facile creare un grande videogioco, certamente non è più facile che creare un grande film. Ecco perchè c'è solo un Mario e un solo Sonic!

Quando realizzi un gioco operando nel modo giusto, il risultato è MAGIA! MAGIA per il giocatore!

Perciò il periodo d'oro dei videogiochi potrebbe anche essere più splendente del periodo d'oro di Hollywood, chissà...

E allora, credo, avremo la nostra "Notte degli Oscar", ricolma di stelle luminose che fanno discorsi di ringraziamento, proprio come accade a Hollywood.

THE GAME SHOCK

UN TERREMOTO NEI VIDEOGAMES!

PENSAVATE CHE NON CI FOSSE SCAMPO ?
CHE IL MONDO DEI VIDEOGAMES FOSSE SEMPRE UGUALE ?
NESSUNA NOVITÁ?

ORA C'È VIRGIL!
NOI SIAMO LA RIVOLUZIONE.
NESSUNO TI HA MAI OFFERTO PRIMA NEWS,
RECENSIONI & HELP AD OGNI ORA;
NOLEGGIO IN TUTTA ITALIA,
PREZZI IMBATTIBILI, ACQUISTO E VENDITA USATO!

NOI SIAMO IL MONDO NUOVO DEI VIDEOGAMES,
LEGGI E SAPRAI COME ENTRARE!

Prima potevate soltanto acquistare i vostri giochi.
Adesso con Virgil tutto cambia!
Virgil è un servizio telefonico interattivo per le console Mega Drive e Super Nintendo, parla ed esegue i vostri comandi, dandovi tutte le informazioni che desiderate.
Chiamando il numero 02-90782299, 24 ore al giorno, potrete:

- Ascoltare le prove e gli help di tutti i vostri giochi, anche i più nuovi.
- Acquistare i giochi al telefono dopo averne ascoltata la prova e verificata la disponibilità.
- Noleggiare in tutta Italia i giochi che desiderate.
- Acquistare giochi usati in perfette condizioni.
- Vendere i vostri giochi usati.

Non esiste un altro mondo come questo!

Virgil è un computer dotato di sintesi vocale e comandato dal vostro telefono. Virgil parla Italiano e risponde ai vostri ordini impartiti dalla tastiera di un telefono a toni.
Tutti i soci riceveranno il Tone Pad, con il quale è possibile comandare Virgil con qualunque tipo di telefono.

Virgil non è un servizio a tariffe speciali, costa come una normale telefonata!

GDR MANIA

Non si è ancora spento il clamore intorno al primo *Lufia*, ottimo GdR uscito alcuni mesi fa, che la Taito sforna il secondo episodio della serie. Ambientato un centinaio d'anni prima di *Estopolis* (il nome nipponico di *Lufia*), *Estopolis 2* riprende le caratteristiche del primo episodio proponendo una mappa ampliata e una nuova serie di personaggi.

LANCIO IMMINENTE

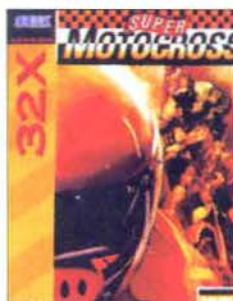
MEGADRIVE-32: PRIMI FUOCHI

Ecco i primi titoli per la prossima macchina di casa Sega

Ne sono stati annunciati una trentina, di giochi per MD32, ma lo spazio è tiranno e vi dovrete accontentare di queste immaginette sacre, quasi dei santini da appendere sul letto e ai quali rivolgere le proprie preghiere in attesa dell'uscita dell'add-on. Vediamo un po' cosa ci sarà nelle confezioni: *36 Great Holes* è una simulazione di golf, *After Burner* sarà una copia perfetta del coin-op che 6 o 7 anni fa fece venire il mal di mare a mezzo mondo, *Cyber Brawl* è il nome di un bel giochillo ambientato nel futuro (un picchiaduro per la cronaca).

Di *Doom* non vi dirò nulla, se non che la conversione dovrebbe essere perfettissima, *Space Harrier* è un altro coin-op che ci rimanda indietro nel tempo a quando eravamo più bassi di mezzo metro, *Star Wars Arcade* è un incredibile shoot 'em up dedicato a Han Solo e a Luca Camminacielo. Poi c'è un altro sparatutto galattico, tale *Stellar Assault*, un platform molto carino che risponde al nome di *Tempo* con un simpatico esserino mangia-CD che deve recuperare la ragazza rapita, e *Super Motocross*, che vi farà correre sulle quindici piste più acrobatiche del mondo in groppa a potenti moto. Infine, ecco *Virtua Racing De Luxe* che vi regalerà tre percorsi aggiuntivi, due vetture in più da poter scegliere e TUTTA LA GRAFICA del coin-op.

Per la combinazione MD32-Mega CD ci sono due titoli attualmente quasi pronti: *Fahrenheit* (un'avventura molto arcade dedicata alle incredibili gesta di un gruppo di vigili del fuoco) e *Midnight Raiders*, mix tra sparatutto con elicotteri, combattimento a piedi e picchiaduro dalla grafica biblica.

Un'aggiunta doverosa: Acclaim sta già sviluppando per MD 32 *NBA Jam Tournament Edition*, la conversione del nuovo coin-op dedicato ai mostri del basket americano. Ci saranno nuovi giocatori, nascosti e non, nuove schiacciate e una maggiore velocità. Per finire, ecco un breve elenco di alcune delle case che hanno intenzione di pubblicare titoli per MD32: Acclaim, Accolade, Absolute, Activision, Core Design, Konami, Sunsoft, Takara, Time Warner Interactive, Capcom, Crystal Dynamics, Domark, GameTek, Interplay, JVC, Playmates, Virgin, American Softworks, 20th Century Fox Interactive, The Software Toolworks, Capitol Multimedia e Nintendo. Quiz per i più bravi: tra i nomi elencati c'è un intruso. Sapreste dire qual è?

STREET FIGHTER 2 VS FIGHTER'S HISTORY

CAPCOM-DATA EAST, SECONDO ROUND

A ottobre le software house si ritroveranno in tribunale

California - La Capcom non si dà per vinta! Dopo la sentenza in primo grado che ha dato ragione alla Data East in merito al mancato rispetto dei diritti di copyright per i personaggi e le mosse di *Street Fighter II*, i papà di Ken e Ryu hanno chiesto e ottenuto che il prossimo 31 ottobre sia dibattuta la questione in un secondo grado di giudizio. La Capcom, che aveva visto rigettata anche la sua richiesta di bloccare la commercializzazione di *Fighter's History* fino all'emissione del giudizio definitivo, ritiene di avere ottime possibilità di spuntarla in quanto produrrà nuove argomentazioni oltre a quelle presentate lo scorso 17 marzo al giudice George Orrick, che aveva assolto la Data East perché "le mosse, il concept e il feel di *Street Fighter II* non possono essere protetti da copyright, in quanto si rifanno a loro volta alla pratica delle reali arti marziali". In ogni caso, se il giudizio dovesse essere favorevole, la Capcom sarà risarcita dei danni derivati dalla commercializzazione di *Fighter's History*.

TECNOLOGIA AUDIO

PUMP ON THE VOLUME!

Audio tridimensionale per tutti

La Nu Reality è una società americana che ha sviluppato un apparecchio che permetterà ai giocatori di ottenere il massimo dai chip sonori delle loro console. Il dispositivo, chiamato Vivid 3-D, permette infatti di ottenere effetti sonori "surround" attraverso due normali altoparlanti. Il risultato ottenuto è incredibile: l'effetto sonoro è davvero "spaziale", ossia i suoni dei giochi "sono" davanti a voi, lateralmente, in alto eccetereccetera. L'apparecchio, che produce un effetto ottimale sia con segnali mono che stereo, ha comandi separati per il volume, per la scelta dell'ascolto di effetti sonori o musiche d'accompagnamento e per la selezione dell'ampiezza dello "spazio" di azione dei suoni. Il prezzo del Vivid 3-D è di circa 69 dollari, meno di 110.000 lire. Che dite, ci facciamo un pensierino?

Il NuReality è la versione a poco prezzo dell'AK100 Sound Retrieval System.

PERIFERICHE

OLTRE IL JOYPAD...

Un controller programmabile universale

La società distributrice dell'Action Replay 2 importa ufficialmente un nuovo, comodo joystick professionale con slow motion, turbo e autofire programmabili compatibile con Super Nintendo, Super Famicom e Mega Drive. Tramite un up-grade kit è possibile inoltre collegarlo al PC Engine e al Neo Geo, mentre un altro add-on, che consiste in un trasmettitore e in un ricevitore a raggi infrarossi, permetterà di giocare senza alcun impiccio di cavi. Chi fosse interessato può contattare direttamente la Griphon Enterprise al numero 081/929922.

Indiscrezioni

Ancora problemi per Kick Off 3. Dopo la mancata uscita preannunciata per giugno, sembra che l'Imagineer abbia abbandonato il progetto, e che sia subentrata la Vic Tokai per quanto riguarda la produzione. Alla base del problema i ritardi causati dalla concessione della licenza da parte della Sega.

INVERSIONE DI ROTTA

I videogiochi fanno bene! La notizia, confortante per chi fa uso dei suddetti apparecchi, renderà invece molto nervosi i moralisti/medici/genitori che ritengono il contrario e forse aggiungerà benzina al fuoco delle polemiche. D'altronde la notizia viene da un accurato studio condotto dalla dottoressa Julie Rutkowska dell'Università dell'Essex, Inghilterra... In particolare, la dottoressa Rutkowska sostiene che la pratica dei videogiochi incoraggia le frequentazioni sociali e le relazioni interpersonali (leggi pure amicizia) tra i giovani. Tzé: noi di Gippì lo avevamo scritto un po' di numeri fa, quindi avrebbero potuto risparmiare tempo e denaro chiedendolo a noi...

IL FILONE DI LEGEND

LA LEGGENDA CONTINUA

Sequel moderno del gioco della Sony

L'Arcade Zone, il team di sviluppo di *Legend*, il gradevolissimo picchiaduro a scorrimento pubblicato dalla Seika, sta attualmente lavorando a due progetti, entrambi molto promettenti. Il primo è *Iron Commando*, una versione "XX secolo" di *Legend*, con due poliziotti/agenti segreti al posto dei guerrieri e spie/banditi nei panni dei soldati nemici e dei maghi. L'altro è *Nightmare Busters*, un gioco di piattaforme/azione che ricorda leggermente il meraviglioso *Super Ghouls'n'Ghosts*. Entrambi i giochi potranno essere gustati da due giocatori in contemporanea, caratteristica comune anche a *Legend*.

Iron Commando

ENNESIMO FUMETTO

UNA MODA DIFFUSA

Un'altra software house arriva in edicola

La Ultraverse prepara il lancio di ben tre titoli ispirati a super eroi della Malibu Comics. Il primo è *Prime*, un picchiaduro a scorrimento nel quale guidate un enorme concentrato di muscoli attraverso una serie di livelli, distruggendo un bel po' di ossa. L'azione sembra molto classica, nello stile di *Final Fight*, e la grafica decisamente succulenta. Disponibile a novembre per MD, SNES e Game Gear.

Il secondo gioco della Ultraverse è *Firearm* nel quale un detective inglese abile con la pistola più di Tex Willer (ué, non scherziamo!) deve sgominare una banda di pompatissimi buzziconi altamente incarogniti. Lo vedremo girare su MD e SNES entro la fine dell'anno.

Infine, per Mega CD, ecco arrivare *The Strangers*, un picchiaduro a incontri con una serie di sei personaggi che hanno acquisito super-poteri in seguito alla caduta di un fulmine sulle loro zucche. Il gioco è ancora nelle fasi iniziali di programmazione e non sappiamo dirvi molto di più, se non che è uno dei rari beat 'em up disponibili per Mega CD.

***A sinistra, The Strangers*, picchiaduro a incontri per Mega CD**
***Sopra*, la pistola infallibile di *Firearm* sparerà tra breve anche su SNES e MD! Se avesse tanto buon gusto quanti muscoli non andrebbe in giro vestito così! Ma chi avrà mai il coraggio di dirgli "Sei conciato da far schifo"?**

EROI DI CARTA

USA - La notizia non potrà che essere accolta dagli appassionati di fumetti e di videogiochi con adunate oceaniche, o le gioiose che attraverseranno il pianeta e scorpacciate di unghie, masticate nella spasmodica attesa che li separa dall'uscita di questi giochi ispirati agli eroi del fumetto americano. Ma quali sono questi giochi? Vediamoli insieme...

La Sony farà uscire in tempo per Natale due titoli ispirati alle avventure dei due ultraviolenti eroi Image: *The Spawn* e *Shadowhawk*, creature - rispettivamente - di Todd Mc Farlane e di Jim Valentino. Saranno due giochi d'azione con fumetti allegati, realizzati appositamente per i videogiochi. Dal canto suo la Sunsoft ha annunciato la prossima uscita di un altro gioco dedicato a Batman, l'uomo-pipistrello: non si conosce ancora la data di uscita ma, se la memoria non ci inganna, la Sunsoft aveva in programma di far uscire questo titolo un bel po' di tempo fa. Preparatevi a vivere su schermo le avventure che avete solo potuto leggere!

Sempre parlando di fumetti, da segnalare l'uscita di *The Blue Crystal Rod*, un fumetto interattivo pubblicato da Namco per SNES. Il giocatore deve scegliere il percorso tra le varie opzioni disponibili per completare l'avventura. Numerosissime schermate fisse accompagnano il testo - in giapponese, of course - e ben 48 finali sono a disposizione di chi vorrà cimentarsi nella ricerca del sacro bastone azzurro.

E anche il 3DO ha il suo primo fumetto interattivo: si tratta di *Buichi Terasawa's Takeru*, un CD con quindici avventure - realizzate da Buichi Terasawa, famoso disegnatore del Paese del Sol Levante - dedicate alle peripezie di un ladro futuristico. Niente azione ma solo un po' di "point and click" per gustarsi tante belle immagini. Credo che comprare il fumetto costi molto di meno, e poi risulta complicato portarsi il 3DO in bagno...

Random, sapresti dirmi cosa c'è scritto qui? Ho dimenticato gli occhiali...

CRYSTAL DYNAMICS E SEGA

AVVENTURE IN CELLULOSA

Non baravano i tizi della Crystal Dynamics quando dicevano che avrebbero sviluppato titoli per le basi Sega: il loro primo lavoro si chiama *Kamikaze Comics* e girerà su Mega CD. Il gioco è un platform coloratissimo ambientato in un mondo di fumetti nel quale lo stesso autore del comic è risucchiato. Aiutatelo a raggiungere la fine del fumetto prima che i parti della sua fantasia lo riducano a uno sgorbietto su un foglio di carta! Fuori per Natale, o giù di lì...

***Kamikaze Comics*, Crystal Dynamics per MegaCD**

IL MIRTILLO DI GOMMA

Il pirillino di plastilina più simpatico che esista, tale *Putty*, ha di recente affermato di essere intenzionato a comparire sui Mega Drive di tutto il mondo entro gli inizi di ottobre. Putty, che sarà il protagonista del gioco *Putty Squad*, **desidera ringraziare la software house System 3 per la collaborazione. Risposta della System 3: "Prego!".**

NOTIZIA FLASH

Ricordate Flash, il super eroe protagonista di una serie di telefilm trasmessi anni fa da Italia 1? Il tizio in calzamaglia rossa e gialla correrà presto sul Mega CD, grazie alla Sony. La trama del gioco vede Flash impegnato in un tentativo di fuga da un pianeta alieno dove è stato imprigionato da scienziati verdi e con le orecchie a punta.

Novità GIOCHI

OPERATION EUROPE: PATH TO VICTORY 1939-45

SNES e MD • KOEI

In concomitanza con il cinquantesimo anniversario dello sbarco in Normandia, la KOEI ha realizzato un gioco di strategia/simulazione bellica basato sulla Seconda Guerra Mondiale per uno o due giocatori. Il gioco permetterà a voi aspiranti generali di scendere in campo nei panni degli Alleati o di prendere le parti delle forze dell'Asse, cercando così di sovvertire l'esito reale del conflitto. Sono presenti nella cartuccia ben sei scenari, tra i quali non potevano mancare la battaglia di Berlino e lo sbarco in Normandia; ai vostri comandi troverete tutte le truppe e i mezzi da combattimento che hanno preso parte al conflitto. Sarà possibile, oltre a combattere battaglie su larga scala, effettuare azioni di sabotaggio, di spionaggio e raid con truppe specializzate per distruggere obiettivi di primaria importanza. Oliate i joypad: tra un po' si guerreggia!

Siete pronti per suonarle di nuovo al caro zio Adolfo?

SUPER RETURN OF THE JEDI

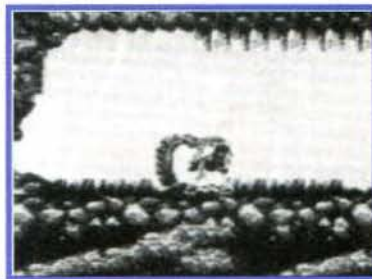
SNES • JVC

L'episodio conclusivo della prima trilogia di *Star Wars*, uscirà proprio sotto Natale, e sappiamo che fino al 24 dicembre le funzioni vitali di molti di voi saranno sospese... Come già nei due precedenti episodi, aspettatevi livelli lunghi e ricchissimi di azione: ora potrete controllare anche personaggi quali la principessa Leila e gli Ewok, oltre a Luke, Han Solo e Chewbacca. Anche l'arsenale dei personaggi si è ampliato: ora potrete sparare ai vostri avversari con la pistola a raggi, affettarli con la spada-laser, arrostirli con un bel lanciafiamme, inseguirli con colpi a ricerca automatica e molto altro ancora. I livelli riprendono fedelmente le più importanti scene dell'omonimo film e la grafica è un piccolo capolavoro, così come l'adrenalinico sonoro. Che lo Sforzo sia con voi!

Avete mai visto Balle Spaziali? No? Ma siete proprio degli sciocchini...

ALADDIN

GB • VIRGIN

Aladino ha quasi completato il suo giro del mondo dei sistemi: dopo SNES, MD, GG è la volta del piccolo portatile di casa Nintendo, che viene preso di mira dal piccolo arabo e dal suo seguito di tappeti, geni e giannizzeri incacchiati. Aspettatevi di ritrovare tutta l'azione che farciva le versioni per gli altri formati, un bel po' di livelli lungo i quali gigioneggiare... e tutto il divertimento ben noto a chi ha provato il titolo sulle altre macchine. Eh sì, l'unica differenza sembra proprio essere la grafica in bianco e nero, ma cosa importa quando il gioco è così bello?

***Aladdin* sul Game Boy, il successo della Virgin perde i colori ma mantiene il divertimento!**

The Gulf War has just broken out.

Aerobiz Supersonic. Un modo originale per non mettere il numero 2 in un sequel.

AEROBIZ SUPERSONIC

SNES e MD • KOEI

Gli amanti dei giochi dove bisogna spremersi il cervello non resteranno insensibili all'ultima proposta della KOEI, *Aerobiz Supersonic*, la versione migliorata del bellissimo gioco di simulazione manageriale uscita poco più di un anno fa. Se non lo ricordaste, *Aerobiz* vi metteva nei panni del presidente di una compagnia aerea da condurre al successo contro altre linee aeree concorrenti; in questa seconda parte lo scenario non è cambiato ma sono state aggiunte numerose opzioni ed è stato aumentato il numero delle città e delle variabili che influiscono sulle vostre scelte. Acquistate agenzie di viaggi, catene di alberghi, parchi di divertimenti, incorporate linee aeree minori e scambiatevi rotte e scali con altre compagnie per diventare la numero uno! E ci potete giocare anche con tre amici!

NOVITÀ DALLA GREMLIN PER SUPER NINTENDO

La Gremlin sta portando sulle tavole dei possessori di SNES un vassoio colmo di novità. Cominciamo con *Jungle Strike*, conversione dello sparatutto strategico che ha infiammato tutti i giocatori su MD. Alla Gremlin hanno fatto un ottimo lavoro aumentando le dimensioni della mappa, il numero di nemici da combattere e le animazioni dei vari mezzi, oltre ai colori su schermo. In pratica, il capolavoro della EA è stato leggermente snaturato, anche se l'intenzione è di migliorarlo. Speriamo che non ci distruggano un mito... Di seguito arrivano *Top Gear 3000*, terzo futuristico episodio della saga motoristica di discreto successo su SNES di cui vi abbiamo già parlato in passato, e *Litil Divil*, un platform-game graficamente molto attraente che richiede al giocatore un bel po' di riflessione. Infine, ecco arrivare sgommando *Nigel Mansell's Indycar Racing*, gioco automobilistico che offre ben 15 percorsi, sezioni di preparazione della vettura, opzione per giocare anche in due e una sequenza introduttiva creata con una workstation della Silicon Graphics. Considerando che anche il primo Mansell non era il massimo, direi di seguirlo con molta attenzione, questo giochillo qui...

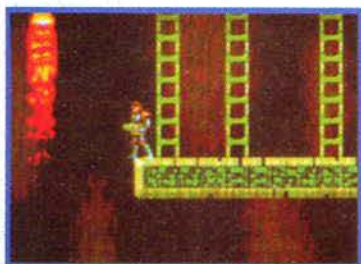
CINQUE BOMBE ALLEGRE

Qual è l'accessorio ideale per i fanatici di *Bomberman*? Senz'altro questo adattatore che riproduce le fattezze del bombarolo folle per giocare in cinque su SNES! È troppobbello! Manco a farlo apposta è un prodotto della Hudson Soft, autrice del gioco sopracitato. Cosa aspettate a comprarlo? I soldi? Ah beh, allora...

Anni di attesa, anni bui, speranza, sconforto e rassegnazione: poi la gioia!

HARDCORE

MD • PSYGNOSIS

Che ne direste di addentrarvi nelle profondità di un pianeta ostile, stracolmo di milizie aliene armatissime e iper-incavolate, pieno di trabocchetti e trappole, abitato da bestiole pericolose e affamate? Naturalmente dovreste andare lì tutti soli. E allora andate, cari, e divertitevi a sparare laserate possenti e distruttive su extraterrestri multiformi e postazioni corazzate. Non dovrei dirvelo, ma un po' qui un po' là troverete power-up, vite extra e altri generi di conforto che serviranno a rendere meno impossibile la vostra missione. La trama è sugosissima e se la Digital Illusions, il team che sta sviluppando *Hardcore* per conto della Psygnosis, creatrice di *Pinball Dreams* e *Pinball Fantasy*, curerà la giocabilità a dovere, per Natale avremo tra le mani un pezzo da novanta!

***Hardcore*? Ma chi è il protagonista, John Holmes?**

DEMON'S CREST

SNES

Vai di bella!!! Per quasi tre anni ho atteso con ansia un titolo che rinverdisse la fama del fantastico *Super Ghouls'n'Ghosts*, ed ecco che le mie preghiere sono state ascoltate, lassù in alto! Infatti, il signor Capcom, che abita all'ultimo piano di un alto grattacielo, ha dato l'OK per questo fantastico gioco d'azione ricco di mostriciattoli, fantasmi, orchi e altri esserini simpatici di questo genere. L'ambientazione ricorda non poco quella del succitato capolavoro, solo che sembra ancora più gotica e splatterosa e la grafica è assolutamente fantastica. Considerando che già su GB e NES (con il nome di Gargoyles Quest) il titolo è stato un successone, non possiamo che ben sperare per questo pompatissimo sequel: incrociamo le dita fino a ottobre, dopodiché prendiamo il joypad e chiudiamoci in camera per giocare con *Demon's Crest*! FA-VO-LO-SO!!!

SALA GIOCHI IN TASCA

Come altrimenti definire l'Overgame Machine CX, la nuova console tascabile (davvero!) compatibile con le schede JAMMA, cioè con i titoli da sala giochi? Ricordate quella scena di "Ricomincio da tre", quella in cui il compianto Massimo Troisi dibatteva con Lello Arena sui miracoli? Secondo Lello esiste "'o miracolo" (normale) e "'O MIRACOLO!!!" (versione turbo). Ebbene, l'Overgame Machine CX appartiene senz'altro alla seconda categoria. Come altrimenti definire la realizzazione di un apparecchietto grande quanto due cartucce MegaDrive che permette di giocare con le schede da sala giochi compatibili con lo standard JAMMA (sigla che sta per Japan Arcade Machine Manufacturer Association, l'associazione costruttori di coin-op del Paese del Sol Levante). In pratica, tutti i giochi da sala, esclusi i cabinati del tipo Daytona, Virtua Racer e Fighters e Ridge Racer sono JAMMA compatibili, e quindi la softeca a disposizione di questa nuova macchina è enorme. L'Overgame Machine CX si connette direttamente alle schede dei giochi da sala e ha un'uscita che permette il collegamento con qualsiasi televisore munito di presa SCART. Altri interruttori regolano il sonoro e il numero di crediti per ciascun giocatore. Le porte joystick permettono il collegamento con comandi provvisti di prese analoghe a quelle del Neo Geo. Unica nota dolente è il prezzo dei giochi che può raggiungere anche qualche milione per le ultime novità e raramente è inferiore alle 150-200 mila lire per i titoli più vecchi, mentre la console vi costerà circa 350.000 lirette. Niente male, vero? Bene, se vi fate furbi e affittate le schede invece di svenarvi comprandole, allora potrete fare un bel pensierino all'OM CX!

Overgame Machine CX: 'O MIRACOLO!!!

Oroscopo

Come tutte le riviste (o quasi), anche noi abbiamo l'oroscopo: previsioni, anticipazioni e anteprime che si tramuteranno in realtà in un futuro prossimo o remoto. Quasi tutte. In ogni caso vi promettiamo che ci azzeccheremo più del Mago Otelma e di Lorenz, anche se faremo meno ridere...

3DO: Luna in Scorpione e Virgin al lavoro su un particolare sistema di compressione dati che permetterà ai titoli per il sistema di Trip Hawkins di essere sviluppati simultaneamente per la macchina in versione base e per quella equipaggiata con la cartuccia per lo standard MPEG-1. Se la notizia dovesse essere confermata, anche le altre soft-house deciderebbero di adottare questo sistema, dimezzando i costi di produzione: ricordiamo che oggi per realizzare un gioco che sfrutti lo standard MPEG è necessario una fase di sviluppo aggiuntiva rispetto alla versione base.

CAPCOM Marte, dio della guerra, sussurra che in contemporanea con l'uscita di Street Fighter II: The Movie, potrebbe fare la sua comparsa un nuovo gioco che avrebbe come protagonisti i Lottatori della Strada. Che sia la volta buona per *SFIII*?

ACCLAIM Arnold Schwarzeneger, il noto concentrato di muscoli di origine austriaca, sarà protagonista in un futuro nemmeno troppo lontano di un film chiamato Crusade (Crociata). "Nun ce ne po' fregà de meno" è il vostro commento, vero? Beh, forse potreste cambiare idea se vi dicessi che Acclaim ha acquistato i diritti per la conversione su console: il gioco potrebbe essere un picchiaduro (a incontri o a scorrimento) o un beat 'em up alla *Final Fight*. Di foto nemmeno a parlarne, dato che la lavorazione è cominciata pochi minuti fa, ma ci tenevo a dirvelo...

APPLE produce computer, mi direte, quindi passa questa voce a K! D'accordo, ma sapevate che la casa americana aveva intenzione di sviluppare una sua macchina da gioco multimediale? Aveva... Il progetto, chiamato Sweet Pea (Pisello Dolce), è stato per il momento messo in freezer (ironico, molto ironico il nostro Paddy: chissà se apprezzeranno la sua vena comica in un'altra rivista... NdR) a causa di non meglio specificate complicazioni. Qualora i mega-ingegneri della Mela decidessero di tornarci sopra ve lo faremo sapere...

NINTENDO Voci di corridoio mi sussurrano che, oltre al Super Game Boy, già uscito, la casa di Mario starebbe pensando di mettere in commercio un nuovo portatile a colori compatibile con il vecchio GB. Mah, chi ci capisce qualcosa è bravo!

JAGUAR Il micetto dell'Atari potrebbe ritrovarsi tra gli artigli quasi atrofizzati un carico da undici: *Cannon Fodder*, lo splendido sparatutto già uscito su Amiga e PC, a cura della Sensible Software, è in fase di completamento per il 64 (?) bit più bello che c'è. Niente censura, of course...

ULTRA 64 i primi giochi che usciranno per la versione Arcade del Project Reality alias Ultra 64, *Killer Istinct* e un gioco di guida ancora senza nome, potrebbero girare su un hardware leggermente inferiore a quello che equipaggerà le versioni da casa della macchina da sogno della Nintendo.
Sembra quasi certo, infatti, che il set di chip della versione Arcade cambierà in un altro set di processori più potenti entro la fine del prossimo ottobre.

NON SOLO IDEOGRAMMI

Phantasy Star IV **sarà tradotto in inglese entro la fine dell'anno. Questa è la promessa che Sega of America ha fatto dopo aver ricevuto migliaia di lettere di appassionati giocatori di ruolo che minacciavano ritorsioni irriferibili in caso di mancata pubblicazione negli States del fantastico GdR per Mega Drive.**

Spettacoli — CLAMOROSE INDISCREZIONI SUL CAST

STREET FIGHTER II: IL CAST

Il nostro inviato a Hollywood, tra un party e un tuffo in piscina, ha trovato il tempo di farci pervenire un fax riportante i probabili attori che impersoneranno i personaggi di *SFII* nel più atteso film dedicato a un videogioco. Come potete vedere, mancano ancora le indicazioni per alcuni dei personaggi, ma colmeremo il vuoto molto presto!

Guile: Jean Claude Van Damme
Bison: Raul Julia
Chun Li: Ming Na Wen
Sagat: Wes Studi
Ryu: Byronn Mann
Balrog: Grand Bush
Honda: Peter Tuiasosopo
Vega: Richard Jay
Dee Jay: Miguel Nunez
Ken: Damien Chapa
Dhalsim: Roshan Seth
Cammy: Kilye Minogue
T. Hawk: Gregg Rainwater
Captain Sawada (un personaggio che comparirà in un prossimo gioco della serie di SFII): Kenya Sawada

Gli appassionati di film d'azione e di arti marziali, riconosceranno numerosi degli attori su elencati, mentre i meno ferrati in materia ricorderanno Julia (che ha recitato nella Famiglia Addams Family), Studi (parte di rilievo nel recente Geronimo) e il notissimo Van Damme. Come vedete, mancano ancora gli attori per impersonare alcuni lottatori: se vi sentite un po' Blanka o Dhalsim, fate un saltino a Hollywood. La sceneggiatura è stata scritta da Steven De Souza (tutt'altro che un pivellino dato che ha scritto le sceneggiature di 48 Ore, Commando, The Running Man, Die Hard 1 e 2, The Flintstones e il prossimo Beverly Hills Cop 3) che del film è anche il regista. Narra del rapimento di 63 operai nel corso di una guerra civile in un imprecisato Paese del Sud-Est asiatico, da parte del generale Bison. Toccherà a Guile, colonnello delle forze speciali alleate, aiutato principalmente da Ken e Ryu, liberare gli ostaggi prima dello scadere dell'ultimatum. Il ruolo più misterioso è quello di Chun-Li: ufficialmente è una giornalista, ma si rivelerà essere anch'ella immischiata nella faccenda. Come? Andate a vederlo al cinema... Il film, interamente prodotto dalla Capcom che ha stanziato un budget di 35 milioni di dollari, uscirà a Natale negli USA, distribuito dalla Universal Pictures. Subito dopo arriverà anche in Europa, distribuito dalla Columbia TriStar International per conto della Columbia Pictures che ha acquistato i diritti di distribuzione per l'Estero. Ultima annotazione: il capo redattore di una nota rivista italiana di videogiochi impersonerà contemporaneamente tutti e quattro gli elefanti dello stage di Dhalsim. Vi dirò il suo nome il mese prossimo, sempre che il sottoscritto riesca a sopravvivere tanto a lungo...

BALLZ

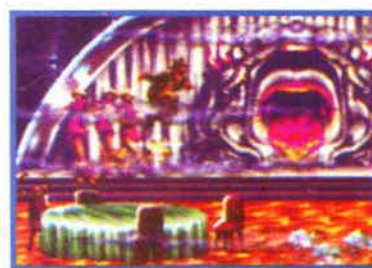
MD e 3DO • PF MAGIC

Ecco un beat 'em up in doppia versione, 3DO e MD. Questo picchia-picchia non vi propone i classici lottatori disegnati in maniera più o meno tradizionale, ma dei personaggi molto stilizzati realizzati con palline colorate disposte in maniera tale da raffigurare ballerine, canguri, pugili e chissà cos'altro. I combattimenti hanno luogo non su una striscia lungo la quale ci si può spostare solo lateralmente, ma su un'area di gioco molto vasta nella quale si possono effettuare movimenti di ogni tipo. La fluidità dei movimenti in Ballz sembra eccellente e sembra proprio che non mancheranno le vagonate di mosse speciali e affini. In più, in entrambe le versioni, saranno presenti opzioni di replay con zoomate e cambiamenti di punti di vista. Il gioco dovrebbe uscire entro la metà di ottobre, quindi tenete gli occhi aperti!

Ballz per 3DO, un gioco con gli attributi!

INDIANA JONES

SNES • JVC

Il Professor Jones compie il viaggio più complicato e rischioso, quello che lo porta dal Mega Drive al Super NES. Proprio così: la JVC ha quasi terminato il titolo ispirato alle avventure dell'esploratore con frusta e cappello, che dovrebbe uscire quasi sicuramente in novembre. Lo schema di gioco ricorda molto quello dei giochi della serie di *Star Wars*, anch'essi figli dell'ingegno dei programmatori della JVC. Quindi, correte da un posto all'altro, prendete i potenziamenti per le vostre armi, energia extra e dirigetevi spediti verso la fine del livello, dove troverete tanti bei mostroni pronti a riservarvi lo stesso trattamento che Pasquale Bruno riservava ai centravanti avversari.

Mr. Jones, una canzone splendida dei Counting Crows. Grazie del consiglio Ape!

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS

SNES • BANDAI

Quei simpaticoni con le tute colorate dei Power Rangers stanno per zompettare allegramente sui vostri SNES, courtesy of Bandai. Il titolo, basato sull'omonima serie televisiva, sarà un picchiaduro a scorrimento con tanta azione: sceglete uno dei cinque ranger e mazzuolate i nemici! Semplice, originale e... oh, al diavolo! Ma come si fa a scrivere l'ennesima presentazione di un gioco che si presenta simile-quasi uguale-pressoché indistinguibile da tutti gli altri del suo genere? Forse potrei evidenziare le numerose mosse che i ranger possono compiere, come arrampicarsi sui muri e su tubature, usare bombe e altre armi, oppure potrei dirvi che il gioco avrà un paio di livelli picchiaduro nascosti, così che potrete giocare anche contro un amico. Macché, mi sa che sarà meglio aspettare la recensione...

***Pover Rangers*, la storia di un gruppo di tutori della legge nullatenenti.**

ANCORA FACCIONI MANGA!

La Banpresto pubblicherà proprio in questi giorni *SD Great Battle 4*, **ennesimo gioco che vede protagonisti le caricature di Mazinga, Gundam e vari altri robottoni da combattimento. Si tratterà di una sorta di piattaforme/sparatutto con tantissimi livelli e una tonnellata e un quarto di grafica in puro stile Super Deformed. Sarà possibile giocare anche in due e sembra che ci siano un paio di livelli nascosti davvero intrippanti! Lo recensiremo presto, non temete!**

Speciale

ANCORA FUMETTI

SUNSOFT FA LE COSE IN GRANDE!

Gli autori di Road Runner e Bugs Bunny insistono con i Looney Tunes

Evidentemente i giochi sui personaggi delle mitiche serie dei Looney Tunes devono aver soddisfatto i capoccioni della Sunsoft, dato che ci sono altri due giochi, entrambi per SNES, che si ispirano ai personaggi di quei cartoni animati. Il primo è *Speedy Gonzales*, di cui vi abbiamo parlato un paio di numeri fa, e il secondo ha come protagonista *Porky Pig*, il porcellino balbuziente tanto simpatico quanto imbranato: Il gioco è un piattaforme/azione classico ma non per questo meno promettente, con grafica coloratissima e una montagna di altri personaggi famosi.

Anche di *The Reign Of The SuperMen* (SNES) vi abbiamo già parlato in passato, ma l'Uomo d'Acciaio fa capolino anche in *Justice League*, sempre per SNES, un picchiaduro a incontri che vede protagonisti un gran numero di super-eroi. Tra gli altri, ci sono Batman, Aquaman, Flash, Green Arrow, Wonder Woman e Fire, e tra i cattivi, selezionabili anch'essi, Martian ManHunter, Despero e Darkseid. La cartuccia, da ben 16 Mbit, uscirà entro ottobre, o giù di lì.

Poi c'è *Scooby Doo*, il cane grosso e fregnone che ebbe un gioco tutto suo ai tempi dell'Intellivision e del Lucky. Il gioco non sarà, come ci si sarebbe potuto aspettare, un platform-game, ma un titolo alla *Monkey Island*, di cui riprende anche lo stile grafico. I personaggi sembrano copie perfette di quelli creati da Hanna e Barbera e l'avventura sembra che sarà lunga e impegnativa. Per SNES, a novembre.

Infine, ancora per il 16 bit Nintendo, ecco un gioco ispirato a un personaggio non dei fumetti o dei cartoni animati, ma non per questo meno famoso: Babbo Natale. Il ciccione in rosso è il personaggio che risponde ai vostri comandi in *Daze Before Christmas*, un platform-game con ben 24 livelli nel quale 'O Chiattone dovrà costruirsi da sé i regali di Natale, dato che gli Elfi che lo aiutavano si sono licenziati. Aiutate 'O Chiattone a costruire i giocattoli per Natale, altrimenti cosa troverete sotto l'albero?

Ecco due dei dodici fighters di Justice League.

Ricordate il vecchio Nebulus? Questo stage è proprio come quel vecchio - e divertentissimo - gioco...

The Reign Of The SuperMen

Speedy Gonzales, il topo con il turbo infesta lo SNES!

IL SECONDO AFFETTATUTTO

The Second Samurai, il bel platform/hack'n'slash uscito qualche mesetto fa su Amiga, sarà pubblicato per Mega Drive dalla Psygnosis. La data di uscita dovrebbe essere intorno alla fine di quest'anno o verso l'inizio del 1995. La conversione è curata dalla Vivid Image, autori del programma originale per il computer Commodore.

Motori

CHASE HQ II • GB • TAITO

Non potete non ricordare *Chase HQ*, il gioco di guida nel quale impersonavate una coppia di "sbirri" che al posto di pistole e manette utilizzavano il pedale dell'acceleratore e i robusti paraurti della loro automobile per mettere fine alle imprese criminali di tutta una serie di malfattori. Forse ricorderete anche il pessimo lavoro fatto dai conversori di *Chase HQ* sul piccolo GB, ma sappiate che questa seconda parte sembra fatta di tutt'altra pasta: grafica più definita e realistico aggiornamento del 3D che simula il movimento della strada. Aggiungete opzioni per potenziare la vostra Porsche, otto fetentoni da mandare a Sing Sing e occasionali aiuti lasciati cadere da un elicottero "amico" e vedrete che gli elementi per un buon gioco ci sono proprio tutti!

IL NIPOTINO DI POWERDRIFT

Street Racer, uno dei migliori titoli per SNES visti a Chicago, è un gioco di corse per SNES, realizzato in maniera impeccabile dalla UBI Soft, che ricorda non poco il vecchio e spettacolare, nonché divertentissimo coin-op Sega. Guidate la vostra vettura contro quelle degli avversari cercando di a) arrivare primi al traguardo e di b) mandare i suddetti avversari a brucare un po' d'erba posta ai lati della pista. Insomma, una sorta di "*Road Rash* incontra *Mario Kart*"... Il bello è che con uno schermo super-splittato si potrà giocare anche in quattro contemporaneamente! Data di uscita ignota, ma presumibilmente il titolo sarà fuori per fine anno: tenete gli occhi aperti, questo gioco lo rivedrete presto in giro!

SUPER F-1 CIRCUS 3• SNES • NIHON B.

F-1 Circus, come i possessori di PC Engine ben sanno, è stato per anni il gioco di guida più veloce, divertente e godibile mai realizzato. In verità, su SNES *F-1 Circus 1 e 2* (soprattutto quest'ultimo) non sono stati all'altezza del famoso antenato e hanno un po' offuscato il suo mito. Ma ora arriva *F1C3*, valoroso continuatore della stirpe, con l'intenzione di togliere gli schiaffi dalle facce degli avi! Questo almeno nelle intenzioni... In realtà non possiamo fare altro che prendere atto del generoso formato della cartuccia (16 mbit), dell'uso esagerato del Mode-7 e di una grafica più che discreta. Aggiungere opzioni come se piovesse e oplà! Il gioco è servito! La recensione in un prossimo numero, per ora accontentatevi della foto...

MAMMA MI COMPRI UNA MOTO?

Se la mammina risponde di sì, è fatta: addio tram e passaggi strappati a papà e al fratello maggiore. D'ora in poi solo ragazze, velocità e tanti bei frontali con pioppi e platani... Se invece, come è più prevedibile, frantumerà i vostri timpani con un sonoro "NO!", allora potrete almeno chiederle di aumentarvi la paghetta mensile per comprarvi *Kawasaki Superbikes*, gioco di simulazione motociclistica della Domark. Sfortunatamente le immagini del gioco non sono ancora disponibili al momento in cui scriviamo, ma le indiscrezioni pervenuteci parlano di elevatissima velocità di gioco, ottima grafica, livello di difficoltà molto ben bilanciato e un'ampia varietà di percorsi. Purtroppo, le indiscrezioni non fanno un buon gioco e quindi prendete le parole sopra scritte con le pinze. In attesa di poter provare il titolo, continuate pure a fare "Vrooomm, vroooooomm!!" sulla Graziella di vostra sorella...

Con tutti quegli indicatori, state attenti a non perdere di vista la strada!

***Street Racer* per SNES**

Domanda per gli esperti: che circuito è questo?

***Kawasaki Superbikes* della Domark: finalmente un gioco motociclistico per il MegaDrive dopo il biblico Super Hang-On!**

NUOVO BATTESIMO PER SWITCH

Se vi piacciono i giochi di riflessione e i cartoni animati (e vi ritrovate in casa anche un Mega CD) allora potreste essere interessati a *Haywire*, **un titolo nel quale siete alle prese con un ragazzino che deve azionare correttamente degli interruttori per trarsi d'impaccio da un enorme numero di situazioni. Ma perché non lo presento per bene in un bel boxettino apposito? Solo perché** *Haywire* **è la versione americana di** *Switch*, **titolo uscito per Mega CD più di un anno fa.**

BATTLETOADS DOUBLE DRAGON THE ULTIMATE TEAM

GB • TRADEWEST

Dopo essere comparsi su Mega Drive, Super NES e NES, il distruttivo team formato dai due tizi di Double Dragon e dai tre rospacci Battletoads arriva anche sul Game Boy. Come già nelle precedenti versioni, dovrete farvi strada a suon di calci e pugni tra le fila avversarie, potendo contare anche sull'aiuto di un amico. E già, perché si può giocare anche in due, aumentando così il fattore divertimento. Il titolo è diviso in numerosi livelli, alcuni dei quali propongono schemi di gioco che si distaccano da quello del picchiaduro puro e semplice, come ad esempio la corsa su moto-jet. Il gioco, che dovrebbe essere già disponibile, è uno di quelli che merita attenzione, sempreché vi piaccia il genere, quindi tenete d'occhio la vetrina del vostro negoziante di fiducia!

Battletoads e Double Dragon insieme su GameBoy. Ma come faranno a starci tutti su un portatile così piccolo?

CONTRA HARD CORPS

MD • KONAMI

Aggiornamenti sull'attesissima conversione del fantastico *Contra Spirits* per MD: in verità, vi propongo un pò di foto e poche parole. Vi dico solo che il gioco presenta sezioni pseudo-tridimensionali alla *Nam '75* nelle quali dovrete raggiungere la fine del livello blastando un po' di roba in giro e aggiungo anche che alcuni dei boss di fine livello sono talmente giganteschi che avrete bisogno di un televisore da almeno 40 pollici per vederli tutti! In più sono cattivissimi e non disdegneranno di sbriciolare edifici e spedirvi sul cranio le macerie pur di farvi fuori! E poi ci sono avversari che zoomano dentro e fuori dello schermo, power-up radicali distruttivi, tonnellate di livelli, veicoli che potete pilotare e talmente tanta azione blastatoria da dover bere una camomilla tra uno stage e l'altro, pena una crisi cardiaca! A settembre, cioè ora: LO VOGLIO!!!

Dovete correre più veloce del bestio metallico se volete vedere il prossimo livello...

Se non state attenti, quel motociclista vi piomberà dritto sulla capoccia.

WARLOCK

SNES • TRIMARK

Warlock è un'avventura ambientata in una terra dominata dalle forze del male. Nei panni dell'eroe di turno dovrete liberarla dalle malefiche presenze che la rendono un posto invivibile quasi quanto la toilette di un motel di quart'ordine. Il personaggio principale ha la possibilità di combattere a mani nude o di sparare colpi di energia e fiamme una volta trovati gli incantesimi adatti allo scopo. I livelli, lunghi e numerosi, hanno ambientazioni molto varie, come foreste, castelli, villaggi, dirupi scoscesi e molto altro ancora, ma tutti hanno in comune un'atmosfera horror da far accapponare la pelle. Sottoporremo *Warlock* ad un approfondito test in uno dei prossimi numeri, quindi seguiteci per sapere se il gioco vale la candela.

***Warlock*, azione e terrore in questo gioco della Trimark per SNES.**

KID CLOWN CRAZY CHASE

SNES • KEMCO

La Kemco rispolvera il suggestivo stile grafico isometrico-tridimensionale per questo suo *Kid Clown Crazy Chase*, gioco nel quale dovrete aiutare un simpatico pagliaccio a raggiungere la fine di ciascuno dei livelli che compongono l'avventura prima che esploda una bomba. Il percorso è costellato di ostacoli più o meno letali, come ponti che crollano sotto il vostro peso, uccelli assassini, altre bestie varie che intralciano il vostro cammino e via elencando. L'idea, abbastanza originale, soprattutto per la realizzazione grafica, non è poi così malvagia e vi diremo come è il gioco in una prossima recensione.

MCD • READYSOFT

A giudizio di molti, il più bel laser-game a cartoni animati mai realizzato è *Space Ace*, vero capolavoro del team di disegnatori capitanato dall'ex Disney Studios Don Bluth. La storia la conoscete: voi siete Dexter, un ragazzino che deve salvare la propria ragazza dalle grinfie di Borf, un perfido alieno che, tra un rapimento e l'altro, ha anche inventato l'Infanto Ray, un dispositivo che trasforma in un moccioso chi è colpito dal raggio. L'avrete intuito: dovete anche distruggere quest'infernale apparecchio se proprio volete vedere le schermate con le congratulazioni. Siamo alle solite: la grafica è da capogiro e il sonoro pure, ma per apprezzare appieno *Space Ace* deve anche piacervi il concept di questo genere. Ai donlaichit, doh!

Borf, un alieno col muso da porcello...

Corri ragazzo vai e non fermarti mai...

Ragguingete la fine del livello prima che la miccia esploda.

In principio erano le tenebre del Vuoto Siderale...
ma gli uomini della Capitol, in onore del loro Capo Spirituale, innalzarono la prima Cattedrale su Luna City e sui suoi maestosi muri incisero le prime cronache.

Entrate in prima persona nel mondo futuribile, meraviglioso e spietato di MUTANT CHRONICLES, a metà tra il gioco e la fantasia.

MUTANT CHRONICLES, nuovissima opera strutturata in 30 fascicoli settimanali, non è solo uno splendido racconto dedicato alle mitiche avventure di un Samurai del futuro, ma anche un divertentissimo gioco che vi permetterà di ricreare e rivivere i combattimenti di un manipolo di eroi contro l'Oscura Simmetria in un mondo fantastico ed ostile.

Tutte le missioni si svilupperanno su superfici composte da nove mappe tattiche, mentre un set di segnalini ed un mazzo di carte completeranno l'avvincente gioco, che inizierà con uno scenario introduttivo, per passare al Regolamento Base e quindi a quello Avanzato.

Seguiteci dunque in questa splendida, elettrizzante avventura ... Vi aspettano molte sorprese!

MUTANT CHRONICLES : assolutamente vietato perdere l'appuntamento settimanale in edicola con l'incredibile mondo della tecnofantasy!

OGNI SETTIMANA **È IN EDICOLA!**

IL TERZO AFFETTATUTTO

Parlando di samurai, ai possessori di Mega Drive farà senz'altro piacere sapere che il fantastico *Samurai Spirits*, also aka *Samurai Shodown*, arriverà tra due o tre mesi sulla loro console. Takara ha preparato un bel cartuccione da 32 mbit e giura che la conversione è fedelissima al coin-op nel numero di personaggi, nella grafica e nel sonoro. Non si sa se le zoomate resteranno al loro posto, ma per il resto sembra proprio che alla Takara abbiano fatto un buon lavoro. Guardare (la foto) per credere!

Sport

TORNA PELÉ! SALVATE LE DONNE E I BAMBINI!

La funesta notizia è stata diffusa dalle maggiori agenzie stampa mondiali: la Accolade, non contenta di averci fatto girare i palloni con il suo pessimo *Pelé*, gioco di calcio che ha in comune con il mitico brasileiro quanto Rosy Bindi ha in comune con Marylin Monroe, sta lavorando a *Pelé 2*! Aaaarrrggghhh! Lo sapevo, mi è svenuto Log! Dai, non fare così, lo facciamo recensire a Heidi! In effetti la seconda puntata dello squallido, infimo titolo non sembra poi così dissimile dall'originale... Ma forse ci sbagliamo e questo gioco spodesterà *Sensisoccer* e *FIFA* dal trono di miglior simulazione calcistica! Sì, allora Random è milanista...

NOTIZIA BREVIS SUL TENNIS

La Virgin distribuirà nei prossimi mesi *Smash Tennis*, versione elettronica dello sport con le racchette ma senza la neve. Attenzione: se in passato avete acquistato *Family Tennis* della Namco, zompate pure a piè pari oltre questa cartuccia, dato che altro non è che la versione europea del gioco ora citato. Se non lo avete comprato, invece, fatelo ora: giocabilità eccelsa, possibilità di divertirsi in quattro, campi da gioco sulla sabbia, neve, in montagna e chissà dove altro... Un signor gioco!

LA NINTENDO SI DÀ ALLE CORSE...

...di cavalli. Quel ragazzino un po' avventato del Game Boy ha preso a scommettere sulle competizioni ippiche! Dategli una mano prima che perda tutto!
La Namco ha messo in commercio in Giappone *Family Jockey*, una cartuccia per il portatile Nintendo che vi farà rivivere l'atmosfera di Agnano e delle Capannelle nella toilette di casa vostra. Correte! Scommettete! Vincete! Cadete rovinosamente con fantozziano slancio in una pozza di fango che non aspettava altro che il passaggio di un fantino squallidamente incapace per vivere il suo momento di gloria. La cartuccia offre grafica appena sufficiente e sonoro OK, ma la montagna di opzioni incluse e la buona giocabilità non mancheranno di esercitare un richiamo irresistibile sugli appassionati dei quattrozampe mangia-biada. Namco ha anche in previsione una versione SNES del gioco: il suo nome sarà *Winning Jockey* e manterrà le caratteristiche salienti di FJ, solo con notevoli migliorie per quanto riguarda grafica e sonoro.

TORARETE TAMARUKA

GG • SEGA

In questo gioco dal titolo estremamente simile a uno scioglilingua, siete il capo della sorveglianza di una serie di costruzioni prese di mira da una banda di mariuoli. Lo schema di gioco si rifà non poco a quello di *Night Trap*: mediante una mappa, tenete d'occhio i membri della gang e azionate le trappole allorché i furfanti sono a portata di marchingegno. Una volta sgominata una banda, passerete all'edificio successivo, e così via fino alla fine del gioco. Le trappole a vostra disposizione sono originali e devastanti... Su GG mancano le sequenze in FMV, siamo d'accordo, ma il divertimento è intatto!

Torarete Tomaruka per Game Gear. Un titolo, uno scioglilingua!

DRAGON BALL Z

3DO • BANDAI

Il 3DO sta scoprendo il picchiaduro... Dopo *Ballz*, ecco giungere bello prode e impettito *Dragon Ball Z*, titolo Bandai ispirato al noto manga giapponese. Avendo tra le mani una macchina come quella di Trip Hawkins, sarebbe un vero delitto non sfruttare a dovere cotanta licenza, ma i risultati non proprio lusinghieri ottenuti da questo gioco su SNES e MD impongono di non entusiasmarsi poi troppo. Sembra probabile che resti immutato lo schema di gioco con mega-mosse speciali e arena dei combattimenti amplissima, split-screen e radar. La grafica è una favola e i personaggi non sono mai stati rappresentati così bene.

Bel taglio di capelli! Chi è il tuo barbiere, Er Canaro?

DAFFY DUCK

GB • SUNSOFT

La Sunsoft ha ultimato la conversione per GB di *Daffy Duck: The Marvin Missions*, che ha suscitato pareri contrastanti tra i possessori di SNES. Guidate Duck Dodgers attraverso i 25 livelli che compongono il gioco per sconfiggere il Marvin il Marziano, terrificante creatura che vuole distruggere la Terra perché gli ostruisce la vista di Venere dal suo attico stellare. Grafica oltre la media, come se piovesse e l'humour tipico dei *Looney Tunes* condiscono l'ennesimo platform-game per GB.

'A Marvin, ma perché non ti dai una calmata?

Affari

MATRIMONI • ACCORDI • CONTRATTI

UN AFFARE DA 400 MILIONI DI DOLLARI EA COMPRA BRODERBUND

La Electronic Arts, celeberrima software house californiana autrice di innumerevoli capolavori quali le serie di *John Madden* e *NHLPA Hockey, FIFA Soccer e Desert/Jungle/Urban Strike*, aveva annunciato mesi fa l'intenzione di acquistare la Broderbund. L'operazione avrebbe comportato un esborso di 400 milioni di dollari, oltre 650 miliardi di lire. I più anzianotti tra voi ricorderanno di certo, tra i titoli di questa casa, il mitico *Karateka*, uscito nel Mesozoico; tra gli altri giochi realizzati dalla Broderbund citiamo *Where in Time is Carmen Sandiego* e *Where In The World is Carmen Sandiego*. L'accordo, ormai definito in tutti i dettagli, avrebbe dovuto concretizzarsi entro il prossimo autunno ma è invece saltato perché la Broderbund ha annunciato non meglio precisate difficoltà. La Broderbund ha dovuto pagare 10 milioni di dollari per non aver portato a termine l'accordo.

SEGA EUROPE VEDE ROSSO

Il bilancio del 1993 della filiale europea della casa di Sonic si è chiuso con un passivo di oltre 250 miliardi di lire. A cosa è dovuto questo risultato negativo? Beh, bisogna dire che il dato sopra riportato è relativo a semplici previsioni e pertanto non è ancora definitivo. È certo, comunque, che Sega Europe chiuderà il bilancio dello scorso anno in passivo. Le ragioni di questa performance non propriamente esaltante sono almeno tre: la prima è un notevole discostamento del numero di macchine effettivamente vendute rispetto alle previsioni di Sega. Il secondo motivo risiede nello sfavorevole rapporto di cambio sterlina/yen che ha reso l'acquisto di console e cartucce dalla casa-madre nipponica più oneroso per Sega Europe. Infine non è da dimenticare lo sforzo economico affrontato per sostenere la massiccia campagna pubblicitaria in televisione e sui giornali. Proprio per porre rimedio a una situazione finanziaria insostenibile, Sega Europe ha annunciato che diminuirà la portata delle prossime campagne pubblicitarie, stanziando un budget decisamente inferiore rispetto a quelli degli anni passati. Basterà a riportare il bilancio in attivo?

I VIDEOGIOCHI FANNO GOLA A HOLLYWOOD! MCA E INTERPLAY A BRACCETTO

L'industria americana del cinema strizza sempre di più l'occhio al mondo dei videogames. La MCA, famosa società cinematografica che possiede gli Universal Studios ed è a sua volta posseduta dalla Matsushita (che controlla anche Panasonic e Technics), ha investito un'imprecisata somma di denaro per acquisire una partecipazione al capitale azionario della Interplay, soft-house autrice di giochilli quali *Rock'n'Roll Racing, Clay Fighters* e *The Lost Vikings*. Secondo Skip Paul, vice presidente esecutivo della MCA, l'accordo aprirà all'impresa cinematografica la strada per entrare nel mondo del divertimento elettronico e consentirà all'Interplay di usufruire dell'avanzatissimo know-how tecnologico della Matsushita. E se non ve lo ricordate, Matsushita vuole dire 3DO...

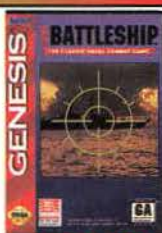
COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

MEGADRIVE JAP E USA

FAX 051-344.906 o 345.100

L. 97.000 | L. 87.000 | L.97.000 | L. 47.000 | L.107.000 | L. 87.000 | L.107.000 | L. 27.000 | L. 67.000

L. 57.000 | L.107.000 | L. 77.000 | L. 87.000 | L. 87.000 | L. 77.000 | L. 67.000 | L.137.000 | L. 37.000

L.107.000 | L.117.000 | L.77.000 | L. 79.000 | L.107.000 | L. 57.000 | L. 87.000 | L.107.000 | L. 57.000

L.127.000 | L. 37.000 | L. 89.000 | L. 97.000 | L. 59.000 | L.117.000 | L. 97.000 | L. 57.000 | L. 67.000

L.137.000 | L. 47.000 | L. 57.000 | L. 57.000 | L.127.000 | L.107.000 | L. 67.000 | L. 67.000 | L.137.000

L.117.000 | L. 67.000 | L.107.000 | L. 87.000 | L. 67.000 | L.107.000 | L. 37.000 | L. 47.000 | L. 47.000

L.117.000 | L.117.000 | L.115.000 | L. 97.000 | L.117.000 | L. 47.000 | L. 99.000 | L.157.000 | L. 37.000

Step by Step

Dopo le esaustive schede tecniche del mese scorso, non aspettatevi chissà quali altre novità. Accontentatevi (si fa per dire) di sapere quali titoli giocherete sulle macchine del futuro.

SEGA SATURN:

I titoli in fase di sviluppo sono numerosi e molto invitanti, e tra questi spiccano quelli di mamma Sega: di *Virtua Racing*, *Virtua Fighters* e *Daytona* sapete già tutto per averli ammirati (e giocati) al bar, quindi vi dirò solo che le conversioni procedono davvero bene. *Virtua Soccer* promette di essere il gioco di calcio definitivo, con grafica e animazioni da sballo e possibilità di inquadrare l'azione da infiniti punti di vista. Ancora Sega: *Shinobi FX* è l'incarnazione definitiva di Joe Musashi, *Greatest Nine* uno splendido gioco di baseball, *Clockwork Knight* (titolo non definitivo) è un platform il cui innovativo e strabiliante aspetto grafico fa buon uso delle capacità del Saturn mentre *Panzer Dragoon* è un simulatore di volo su drago in 3-D. Anche quest'ultimo titolo è graficamente sconvolgente, ma d'altronde questo è il Saturn, mica il Videopac...

La Virgin propone *Hoopz*, un basket descritto come strabiliante e giocabilissimo, e *Virtual RPG* (titolo non definitivo), un GdR vasto e bello come mai se ne sono visti. L'Acclaim sforna *Duel*, picchiaduro che vi abbiamo presentato un paio di numeri fa: la particolarità del gioco è la grafica, realizzata mediante workstation della Silicon Graphics e filmando veri attori. Sempre da Acclaim arriva *Batman Forever*, tie-in del prossimo film dell'uomo-pipistrello.

La Argonaut presenta *Creature Shock*, uno sparatutto in prospettiva soggettiva, mentre la Imagineer sta lavorando alla versione Saturn di *Kick Off 3* (sperando che rimedino ai difetti di quella Amiga...).

La Probe ha invece sulla rampa di lancio *Judge Dredd*, ispirato al violentissimo personaggio dei comics americani, e *Alien Trilogy*, che vi immergerà nelle profondità dello spazio contro i mostri tanto cari al tenente Ripley Scott (Ah! C'abbiamo pure il collaboratore che fa il capo comico! NdScarlet).

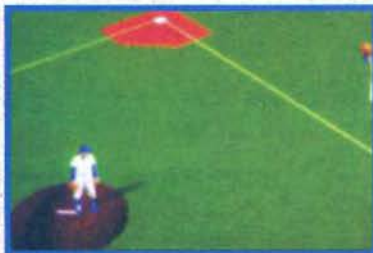
Infine la Psygnosis uscirà con *Scavenger 4*, uno sparatutto già disponibile sul Marty dotato di grafica assolutamente incredibile. A questi titoli sono da aggiungerne almeno altri 30 attualmente in via di sviluppo ma che dovrebbero essere tutti disponibili entro un paio di mesi dall'uscita della macchina.

Gream House

Clock Word Knight

Daytona

Panzer Dragoon

Shinobi Ex

Greatest Nine

SEGA MEGADRIVE 32:

Oltre a quelli elencati in altra parte delle news, sono in fase di avanzato sviluppo altri titoli per l'add-on del Mega Drive. La Interplay presenterà *The Lost Vikings 2* e *Clay Fighters 2*, la Virgin *Cool Spot 3* e la Acclaim ci farà giocare con *Alien Trilogy* (uno sparatutto basato sulla trilogia cinematografica da guardare con una confezione di ansiolitici a portata di mano), con *Batman Forever*, e con - rullo di tamburi - *Mortal Kombat 2*!

SONY PLAYSTATION:

Ecco pubblicato di seguito un elenco (incompleto) dei titoli che usciranno entro i primi cinque mesi di vita della macchina.

CASA	TITOLO
Art Diinc	A.IV (ecchessarà mai 'sto coso?)
Ascii Shogi	Go, Derby Stallion
Asmic	Castle Of Cagliostro
Amkas	1950 American Dreams
Virgin Games	7th Guest: The 11th Hour, Demolition Man, Indycar Racing
Orashion	Nut Cracker Doll, Peter And The Wolf
Guynax Princess Maker 3	
Coconuts	PS-X Pachio Kun, Pachislo, Casino Special, Soccer Special
Sofel Sofel Fantasia	
Konami	Powerful Pro Baseball Pro '96, Gokuyo Parodius
Save	Raiden
Zoom	Zero Divide
Tengen	Tama, Race Driving
Toei	Blackout
Tecnos	Japan Hot Blooded Family
Nichibutsu	Dead Heat Road
Namco	Ridge Racer, Cyber Sled, Star Blade Alpha
Neo Rex	Cosmic Race
New	PS-X Boxing
Panther	Soft Hamlet
From Soft	Cristal Dragon
Human	Formation Soccer
Pony	Canyon Metal Jacket
Polygram	Twin Goddess
SCEORA-194, Poporo Croys Story, Ganbare Morikawa Kun, Poly Poly Circus Grand Prix, Red Prasm, V-Zone, Arc The Rad, Fujimaru	
Right Stuff	Blue Forest Story
Rainbow	Japan Tokyo 2020
Sony	Spawn
Electronic Arts	Picchiaduro ancora senza nome

A queste case devono esserne aggiunte un'altra cinquantina, che non riporto qui per motivi di spazio, che non hanno ancora annunciato i titoli che stanno sviluppando. Comunque sappiate che, tra le altre, ci sono Capcom, Bandai, Takara e Taito.

NEO GEO CD ROM!!!

Esiste, come vi avevamo annunciato qualche numero fa, e costerà anche meno dell'occhio sinistro che avevate deciso di vendere per acquistare questa meraviglia! Questa nuova macchina comprenderà sia il "vecchio" Neo Geo che il nuovo CD ROM (a singola velocità) e sembra proprio che il prezzo possa essere di soli 500 dollari, meno di 800.000 lire! La macchina avrà 56 Mega di Buffer Ram ed è del tutto compatibile con il vecchio software Neo Geo, dato che è stata inclusa una porta-cartucce. I giochi su CD costeranno tra i 40 (i titoli vecchi rifatti su CD) e gli 80 (le novità) dollari e al momento del lancio dovrebbero essere disponibili almeno 6 titoli, tra cui *Samurai Shodown* e *Baseball Stars 2*, tutti con le colonne sonore rifatte. La SNK, che conta di lanciare il sistema in Giappone e negli USA entro l'inizio di ottobre, ha annunciato altresì che non abbandonerà il formato cartuccia: i titoli usciranno in doppio formato, e la versione CD sarà disponibile 30-45 giorni dopo il lancio di nuovi titoli su cartuccia. Nota negativa: il CD ROM a singola velocità sottopone il giocatore a tempi d'attesa tra i 20 e i 30 secondi, un'eternità se si pensa che, nei picchiaduro, è necessario caricare ogni nuovo lottatore.

GIANT ROBOT

VHS-PAL • Granata Press

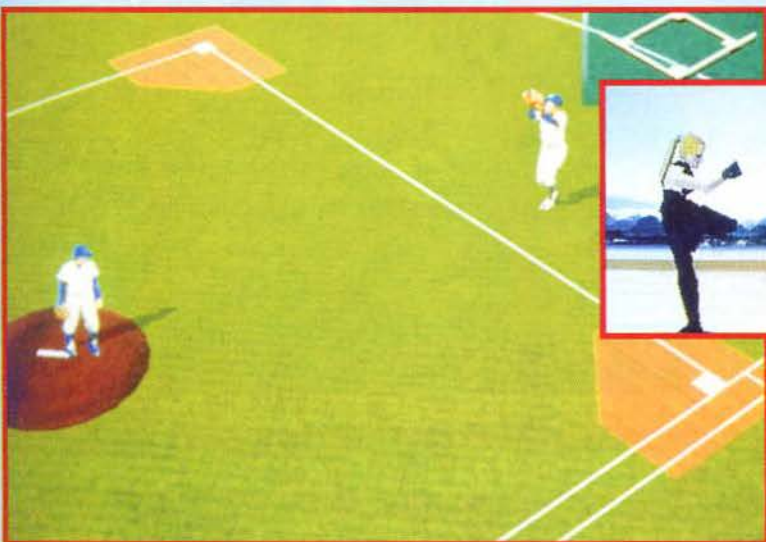
In un prossimo futuro il problema energetico è ormai un ricordo. Grazie alla scoperta del Sisma Drive, una nuova fonte di energia completamente riciclabile. La Terra sembra vivere una nuova età dell'oro, ma dietro alla pace luminosa la società segreta Big Fire trama per conquistare il mondo (massimo rispetto a loro, NdR). Contro di essa lottano gli scaltri agenti della Polizia Internazionale, tra i quali l'affascinante tiratrice scelta Jin-Rey, il fortissimo Taiso, il saggio professor Go e il dodicenne Daisaku Kusama, il pilota del robot più grande in assoluto: *Giant Robot*.

Ecco il prologo di una delle storie più intriganti mai viste su schermo che, con i suoi numerosi e fitti misteri, vi terrà a lungo con il fiato sospeso. *Giant Robot* è un recente OAV (produzione animata destinata al solo mercato dell'Home Video) che, dopo aver letteralmente spopolato in Giappone, arriva anche in Italia grazie alla Granata Press nella collana "M-Video", dedicata esclusivamente agli inediti. Oltre che per la trama molto interessante, questo splendido OAV si distingue dalla massa anche per l'originalità del proprio design: in *Giant Robot* infatti non ci sono droidi superarmati dal look cyberpunk, o mobile-suit iperrealistici in stile *Gundam*, ma piuttosto mastodontici robottoni di ferro con tutta la loro paleoindustriale pesantezza, magistralmente resa in video dalla impeccabile animazione di questa produzione targata Hikaru. Anche lo stile con cui sono stati disegnati i personaggi è particolare: essendo infatti questo *anime* tratto da un manga molto vecchio, il character design (così si chiama il disegno delle persone di un *anime*) risulta molto vicino a quello delle prime serie giapponesi, per esempio tipo *Cyborg 009*. Ciò tuttavia non deve essere considerato come un difetto, anzi questo particolare stile si sposa perfettamente con il genere di narrazione, con la quale avrebbe invece stonato un design più moderno e realistico. Ma *Giant Robot* stupisce in tutto e per tutto e oltre a dare sfoggio di un'animazione fluidissima e di una colonna sonora eccezionale, interpretata addirittura dall'Orchestra Filarmonica di Stato Polacca con tanto di opera lirica inclusa, ci viene presentato con un doppiaggio davvero sorprendente: anziché le solite voci "da cartone animato" troviamo qui i doppiatori di Clint Eastwood, Danny DeVito e tanti altri ancora, al punto che se si prova a chiudere gli occhi si ha l'impressione di trovarsi dinanzi a un film con veri attori anziché a un cartone animato. Se a ciò si aggiunge una splendida veste editoriale, e il fatto che da sette videocassette giapponesi in Italia l'intera produzione verrà raggruppata in sole quattro uscite (con notevole risparmio per gli acquirenti!) il giudizio non può che essere uno: *Giant Robot* è probabilmente uno dei migliori *anime* reperibile, ora come ora, in Italia, lasciarselo scappare è un reato per tutti gli appassionati e non!

Gualtiero "YAH" Cannarsi

Per informazioni 051/237737

Tra pochi mesi il mercato giapponese e, per ovvi motivi d'importazione parallela, quello italiano, subiranno l'attacco della nuova macchina della Sega: il Saturn. In queste pagine, alcune foto dei giochi che dovrebbero essere disponibili al momento del lancio della console. Tutti i giochi sono stati presentati al 94 Tokio Toys Show, e sono un ottimo aperitivo per gli appassionati della grande S.

Nuovi astri per il Saturn

È di questi giorni la notizia che la Sega, in vista della commercializzazione del Saturn in Giappone annunciata per novembre, ha stretto accordi con Hitachi, Yamaha e Victor per lo sviluppo di piattaforme compatibili con il software della nuova console. La casa americana spera così di allargare la sua influenza sul mercato e di superare la concorrenza spietata che si annuncia nei mesi a venire.

Il prezzo di lancio del Saturn sarà di 50.000 Yen (circa 800 mila lire) e la console sarà fornita di un CD ROM intelligente. Se vi chiedete che cosa significhi, sappiate che nessuno lo ha ancora capito, visto che la Sega non ha detto niente al riguardo. Al momento attuale sono in sviluppo 90 titoli e nel progetto sono coinvolte circa 178 società.

Finalmente, dopo grande attesa, la Sega ha presentato la macchina ufficialmente. È successo al recente '94 Toys Show di Tokio, dove ha mostrato alcuni demo, divisi in quattro "mondi": Virtua World, Fantasy World, Dramatic World e New Standard World. A dire la verità c'è stata un po' di delusione, perché nessuno di questi titoli era giocabile e tutti si aspettavano qualcosa di più, a meno di quattro mesi dal lancio della macchina. Vediamo ora i giochi presentati, divisi per "mondo":

• VIRTUA WORLD

Questo, come si può intuire, è il mondo tridimensionale dei poligoni. Il primo gioco è *Deadlus*, uno spara-tutto 3D sviluppato in collaborazione con la Micronet. Innegabile la stretta somiglianza con *AX-101*.

Pebble Pitch è un gioco di golf basato sulla simulazione uscita per Mega Drive che permette di partecipare a tornei in tutto il mondo, mentre *Greatest Nine* è un gioco di baseball super-realistico con grafica tridimensionale e texture mapping. La foto che vedete parla chiaro e, se la giocabilità sarà elevata quanto la qualità tecnica, si tratterà di un grande successo. Niente di nuovo per quanto riguarda *Virtua Fighters*, uno dei giochi più attesi per la console. Speriamo solo che non deluda le aspettative: la programmazione è ancora in corso e quello che si è visto finora non rispecchia certo quello che ci si poteva aspettare.

• FANTASY WORLD

Il mondo dei sogni e della fantasia che comprende sia giochi d'azione che GdR. *Clockwork Knight* è, insie-

Sopra, Pebble Pitch **è il primo titolo sportivo per Saturn, naturalmente Baseball.**

***A sinistra*, due immagini di *Shinobi Ex*, titolo immancabile per le macchine Sega. Questa volta immagini digitalizzate fanno da contorno all'azione frenetica del gioco.**

me a *Panzer Dragon*, il titolo che sembra più avanti nella lavorazione. Si tratta di un gioco d'azione con alcuni spunti platform che ha per protagonisti dei giocattoli che prendono magicamente vita nella notte. Durante un blackout, Chelsea, una bambola danzante, scompare senza lasciare traccia. L'unico che si decide a fare qualcosa per ritrovarla è Tongara, un cavaliere giocattolo, che si tufferà in un'epica avventura...
L'altro gioco quasi ultimato è *Panzer Dragon*, uno sparatutto tridimensionale in cui il giocatore cavalcherà un drago volante, con il quale visiterà delle bellissime ambientazioni fantasy realizzate direttamente su workstation Silicon Graphics e poi convertite dalla Sega stessa, il che spiega il motivo per cui la programmazione è in fase avanzata.
Infine, *Blue Seed* è un GdR basato su un manga scritto da Yuso Takada, che tra l'altro prende anche spunto dalla bellissima e seguitissima (anche in Italia) serie 3x3 Occhi.

• DRAMATIC WORLD

Il Dramatic World comprende tutte le avventure, a cominciare da *Shinsetsu Yume Mikan*, la versione giapponese per Saturn di *Mansion of Hidden Souls*, l'avventura già uscita per Mega CD. La grafica è stata notevolmente migliorata e ora assomiglia molto di più a un'esperienza reale. La trama è ora più complessa e ci sono diversi finali che spingono a rigiocarci una volta completata. Sempre a riguardo di avventure ambientate in mondi tridimensionali, bisogna segnalare *Rampo*, basato sull'omonimo gioco giapponese. Il protagonista è l'investigatore Edogama Rampo, una sorta di Agatha Christie con gli occhi a mandorla molto famoso nel Paese del Sol Levante. Il film ha avuto molto successo in Giappone e si prevede la stessa sorte anche per il gioco. L'ultima avventura presentata è *Chinese Detective*, scritta dal famoso (in Giappone) James Miki, uno sceneggiatore professionista. È ambientata a Hong Kong e il giocatore dovrà risolvere degli enigmi sul filo della suspence, una costante sempre presente nel gioco.

• NEW STANDARD WORLD

Questo mondo comprende tutti quei titoli che non fanno parte degli altri mondi, trattandosi di generi molto particolari.
Shinobi EX è un fantastico gioco d'azione a scorrimento con immagini dei personaggi reali che prosegue la saga iniziata diversi anni fa in sala giochi. La grafica è a dir poco spettacolare e non ha praticamente niente a che fare con i precedenti episodi usciti per Mega Drive. *Gueil Racer* è basato sull'arcade *Radmobile* uscito nel 1991, una simulazione di guida con grafica spettacolare che ha surclassato quella del coin op originale. Nella versione per Saturn sarà possibile giocare in due contemporaneamente in split-screen.

• Nicolasan

Qui a fianco alcune immagini di *Guile Racer* e di *Blue Seed*. Le versioni per Saturn sembrano all'altezza della situazione, purtroppo non abbiamo avuto modo di giocarli.

***Clockwork Knight*, le marionette prendono magicamente vita nella notte.**

Le capacità grafiche del Saturn vengono sfruttate al meglio in ambiente 3D.

A sinistra, le tre foto di questa pagina sono le prime immagini di *Metal Jacket*, un gioco interamente dedicato ai combattimenti tra robot ambientato in un futuro che la fantascienza non ritiene neppure troppo lontano. La grafica è ottima, come sarà la giocabilità?

3, 2, 1...

Inizia il conto alla rovescia! Le prime immagini dei giochi per la Play Station cominciano ad affollare le scrivanie della nostra redazione e, da quel che ci è dato di vedere, sembra che le premesse siano decisamente confortanti. In questo numero vi parliamo di *Metal Jacket*, un titolo che riprende i combattimenti tra robot in stile *Mech Warrior*, e *A IV, A Train* in versione Play Station.

I primi titoli in uscita per la Play Station si annunciano molto appetitosi, ne abbiamo già parlato sullo scorso numero, e ora possiamo dare un'occhiata più da vicino a un paio di titoli che vi lascieranno col fiato sospeso. *Metal Jacket* è un gioco d'azione in cui comanderete dei grossi robot in un ambiente tridimensionale. È curato dalla Pony-Canyon e verrà distribuito su CD entro il primo di dicembre di quest'anno, almeno questo è quanto ci è stato dichiarato. Il pilota si trova nella testa del robot comandato dal giocatore. I robot (oppure "mecha", se preferite) sono grandi circa tre volte il pilota e potrete scegliere il vostro modello tra otto differenti, con diverse abilità, pregi e difetti. È possibile giocare in otto contemporanea-

A destra, A Train in versione Play Station si chiamerà *A IV*, oltre al titolo saranno ben poche le cose che cambieranno. La grafica sarà migliorata, così come il sonoro, ma le problematiche della gestione di una compagnia ferroviaria rimarranno identiche.

Play

mente, con tutte le combinazioni del caso (due piloti umani contro sei robot tenuti dal computer, quattro giocatori contro altri quattro giocatori, eccetera). La casa di software sta, attualmente, considerando l'idea di utilizzare due o più macchine con lo stesso software, in modo da poter giocare con un altro pilota a distanza collegando le macchine tramite un apposito dispositivo di comunicazione dati... tuttavia si tratta di notizie del tutto ufficiose.

Sarà possibile, naturalmente, anche scegliere il proprio campo di battaglia tra molte mappe differenti: la città, dove potrete elaborare astute strategie tra gli edifici, il deserto, in cui i riflessi saranno importantissimi, ecc. Potrete, inoltre, combattere sia alla luce del sole che di notte. Naturalmente avrete delle armi convenzionali a vostra disposizione, armi che, però, non vi impediranno (sempre che il tipo di robot che avete scelto ve lo consenta) di distruggere l'armatura degli avversari a pugni e calci, una volta entrati in stretto contatto. La velocità del gioco è eccezionale: tra la prima immagine (in cui avvistate l'avversario) e l'ultima (in cui viene distrutto) passa soltanto un secondo e mezzo. Le date di uscita, purtroppo, sono puramente indicative, comunque, tenete d'occhio le pagine di GP per ulteriori informazioni.

A. IV, invece è un gioco di simulazione sviluppato dai ragazzi della Art Dink che dovrebbe uscire entro dicembre. Si tratta di un gioco piuttosto popolare sulla piattaforma PC (con il nome di *A-Train*) che ora vedrà la luce anche sul PS (forse per reggere la concorrenza di *Sim City 2000* sulla nuova piattaforma Sega). Il vostro compito, come capo di una ditta ferroviaria, è quello di sviluppare una rete di trasporti e di curare lo sviluppo di una città, ma anche quello di sobbarcarvi l'aspetto commerciale, decidendo gli orari dei treni e la loro composizione. Pian piano la vostra linea ferroviaria si arricchirà di stazioni e di rami secondari diventando sempre più produttiva. Le uniche differenze rispetto all'originale versione per PC sono una mappa in 3D, una visuale isometrica e delle immagini tridimensionali di altissima qualità, ma il concept di base del gioco rimane fondamentalmente identico.

Pare, inoltre, che la Sony voglia creare una divisione europea che si dovrebbe occupare della musica, dei video, e del software per la PS.

• Nicolasan

Ridge Racer e Daytona Twin: testa a testa

Ridge Racer e Daytona Twin come Virtua Racing.

In Giappone si sta combattendo una lotta furiosa tra *Ridge Racer* di casa Namco e *Daytona* di casa Sega. Entrambe le case, connettendo le loro macchine, si stanno rincorrendo in una gara per il successo. Attualmente pare che *Daytona USA Twin* sia molto più popolare di *Ridge Racer 2*. Quest'ultimo segue a ruota, probabilmente anche per i costi più contenuti del gioco Sega.
Se il concetto che sta alla base di ogni corsa automobilistica è la competizione, ora questa competizione tra i giocatori è diventata realtà, potendo correre contemporaneamente uno contro l'altro. Sono passati sette mesi dall'uscita di *Ridge Racer,* ed ecco che la Namco si lancia nel progetto *Ridger Racer 2*. Il massimo numero di macchine di *Ridge Racer* collegabili è otto, e quindi sarà possibile giocare in otto contemporaneamente sullo stesso circuito. Alcuni dettagli del gioco sono, naturalmente, cambiati: il punto di vista alla partenza è leggermente diverso, così come la musica di sottofondo. L'abitacolo della macchina è stato dotato di uno specchietto in modo da poter vedere gli avversari che si avvicinano. Ogni macchina è identificata da un colore diverso, inoltre, la vostra posizione in gara viene costantemente aggiornata da un indicatore in alto a destra nello schermo. Il segreto della vittoria? Non fate stridere troppo le gomme!...
Ridge Racer 2 è molto più bello e fluido del suo predecessore, anche se il circuito è lo stesso. La Sega, tuttavia, non ha modificato molto di *Daytona USA* e sembra aver lanciato la versione "link" in maniera molto affrettata. Questa versione, apparsa in Giappone nel marzo di quest'anno (e cioè soltanto tre mesi dopo la versione "normale") per contrastare la concorrenza Namco, costa dai 200 ai 300 Yen (non più di 4500 lire), anche se nei centri più grandi è possibile giocare anche soltanto con 100 Yen (circa 1600 lire). La versione più "ampia" di *Daytona USA* si trova soltanto nei centri giochi più importanti. Lo schermo non è diverso dalla versione originale, tranne che per la posizione delle macchine sulla destra dello schermo. Il colore della macchina dipende dal sedile che scegliete (c'è anche una macchina rosa per le ragazze). *Daytona USA* sfruttava un proiettore, mentre la versione Twin usa diversi monitor. Sono cambiati ben pochi particolari: la disposizione dei pulsanti ora è orizzontale e il realismo di gioco è stato aumentato, inoltre i box appaiono di fronte al giocatore. Sono tutte differenze piuttosto marginali ma, nonostante questo, pare che la Sega abbia comunque vinto la gara dei coin-op.

• *Nicolasan*

Il grande gioco dell'anno!

X SUPER NINTENDO L. 135.000

X MEGA DRIVE L. 129.000

SUPER STREET FIGHTER II

lo trovi da...

Contattateci per Anteprime & Novità

Vendita al dettaglio in sede

Vendita all'ingrosso per negozianti

Arrivi settimanali da tutto il mondo

The New Wallen

ASTROCOMPUTER

HARDWARE & SOFTWARE

SPECIALE RIVENDITORI
Richiedete il nostro servizio novità. Ogni settimana dall'America news e riproposte a prezzi veramente competitivi. Non esitate a contattarci! Importante: nessuna imposizione sugli ordini!

SUPER NINTENDO	
FATAL FURY SPECIAL	TELEFONARE
WORLD HEROES II	TELEFONARE
JUNGLE BOOK	TELEFONARE
LA BELLA E LA BESTIA	TELEFONARE
FIFA International Soccer	99.000
Fatal Fury II	99.000
NBA Jam	99.000
Macross	99.000
Hokuto Ken 7	99.000
Eye of Beholder	129.000
Star Trek	139.000
Super Goal 2	119.000
Megamen Soccer	119.000
King of Dragon	129.000
Flinstones	119.000
Young Merlin	119.000
X-Caliber	119.000
Pro-Sport Hockey	109.000
Knights of Round Table	129.000
Chavez Boxing	129.000
Wheel of Fortune Delux	129.000
Super Metroid II	129.000
Ninja Warriors	129.000
Clay Mates	129.000
Equinox	129.000
Peace Keeper	129.000
Flash Back	99.000

MEGA DRIVE	
Dune 2	129.000
FIFA International Soccer	99.000
Mega Turrican	99.000
Castelvania Bloodlines	99.000
Street of Rage III	109.000
Virtua Racing	129.000
Fatal Fury II	129.000
NBA Jam	99.000

GAME BOY
Felix the Cat
Asterix
Flinstones
Batman II
Caesar Palace
S. Star War
Looney Tunes
Bugs Bunny II
Double Dragon III
Empire Strike Back
Tom e Jerry
Goal
Pacman
North Star Ken
Turtles II
Kid Dracula
S. Mario Land II
S. Mario Land III
Mortal Kombat
Jurassic Park

TELEFONARE PREZZI ECCEZIONALI

3DO	
Shock Wave	129.000
Demolition Man	119.000
Dragon Tales	119.000
11th Hour	119.000
Alone in the Dark	119.000
A.B.S.	119.000
Mega Race	119.000
Peter Pan	119.000
PGA Tour Golf	119.000
Road Rash	119.000
D. Miller Stand Up Comedy	119.000
Wing Commander	119.000
John Madden Football	119.000
The Horde	119.000
Sewer Shark	119.000
Incrible Machine	119.000
Twistet the Game Show	119.000
Peeble Beach Golf	119.000

GAME GEAR	
Street Fighter II	49.000
Mortal Kombat	49.000

NEO GEO	
Console	599.000
Joystick Controller	129.000
Memory Card	55.000
Magician Lord	59.000
Ninja Combat	59.000
Cyber Lip	65.000
League Bowling	45.000
Top Player Golf	75.000
Ghost Pilot	59.000
King of Monster's	109.000
Blue's Journey	59.000
Crossed Swards	109.000
Baseball 2020	59.000
Robo Army	69.000
Mutation Nation	89.000
Ninja Commando	59.000
Andro Dunas	109.000
3 Count Bout	149.000
Fatal Fury I	59.000
Fatal Fury II	179.000
Soccer Brawl	59.000
Last Resort	199.000
World Heroes II	199.000

SUPER SIDEKICKS II
ART OF FIGHTING II
L. 379.000 cad.
WORLD HEROES II JET
TOP HUNTER
L. 360.000 cad.

GAME BOY + 1 GIOCO L. 109.000

ADATTATORE S. NINTENDO GAME BOY A L. 129.000

3DO PANASONIC L. 999.000
ATARI JAGUAR L. 639.0000

SUPER NINTENDO 1 JOYPAD 1 CAVO SCART + ALIMENTATORE L. 209.000

ADATTATORE UNIVERSALE (per giochi protetti) L. 39.000

NITRO ADAPTOR 2 (Adattatore universale) L. 39.000

JOYSTICK (per Mega Drive, Super Nintendo Amiga CD 32-bit) L. 49.000

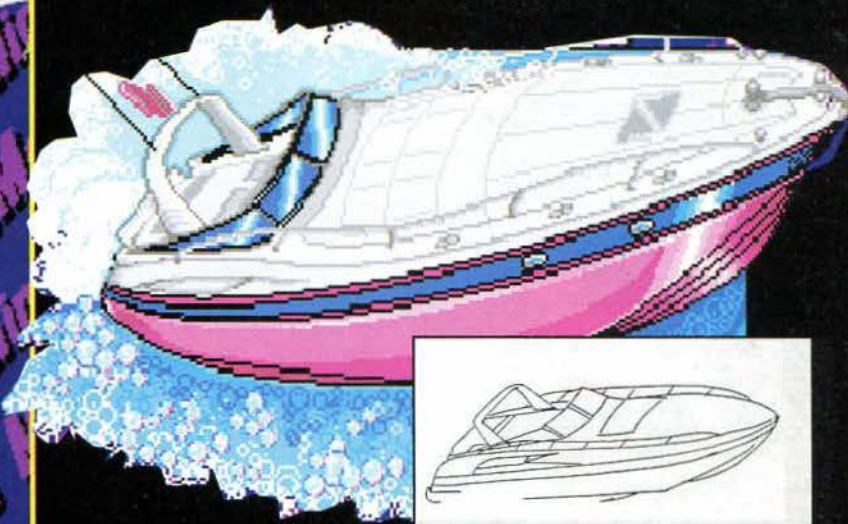
CONSOLE GAME GEAR 4 GIOCHI IN 1 L. 219.000

MEGA DRIVE 2 ISTR. ITALIANO 2 PAD + SONIC 2 L. 249.000

06/78.61.74 06/78.34.82.25 Via Veturia, 68 - 00181 Roma

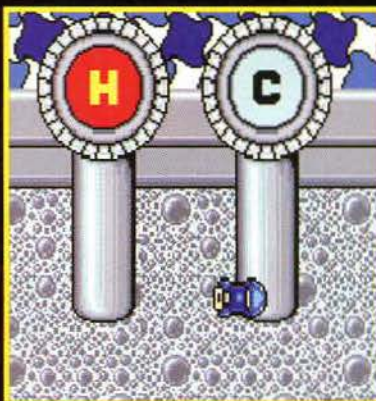
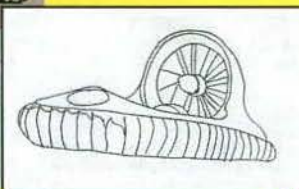
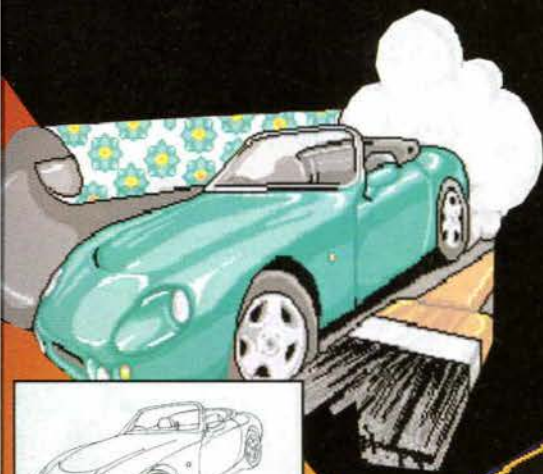
Vendita per corrispondenza e Distribuzione Capillare in tutta Italia

CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLE IN SEDE

GARANZIA DEI PRODOTTI - ISTRUZIONI IN ITALIANO SU GRAN PARTE DEI TITOLI SEGA - I PREZZI SONO COMPRESI DI IVA

Ecco alcuni degli splendidi mezzi che potrete pilotare in Micro Machines 2!

La Codemasters ha finalmente annunciato ufficialmente l'uscita di *Micro Machines 2*, il sequel del gioco di corse automobilistiche più spiritoso e divertente degli ultimi tempi.

"Piccolo è bello!" Ecco la filosofia delle Micro Machine. Il primo capitolo ci ha fatto tornare bambini e ci ha fatto ricordare quando, con gli amici delle elementari, si finiva in giardino (o in ogni luogo libero da genitori) per fare le gare con le macchinine. Si inventavano le regole più assurde e si usava tutto ciò che si aveva a portata di mano: righelli, matite, sassi, altri giocattoli, assi di legno e via di questo passo. A volte, come nel gioco delle biglie, il premio in palio per il vincitore era proprio la macchina dell'avversario, e questo rendeva la competizione ancora più frenetica e importante.

I più fortunati potevano avere delle macchinine telecomandate che aggiungevano molto realismo a qualunque gara... D'altra parte la corsa di automobiline vera e propria era bella proprio perché fatta di continue invenzioni e modifiche di un regolamento non scritto che diventava, pian piano,

patrimonio di interi quartieri e folle di bambini.
Questo secondo capitolo, atteso praticamente fin dall'uscita del primo, promette grandi cose e ci riporterà nuovamente, senza alcun dubbio, a quei nostri giochi infantili. Ma se vogliamo giustificare questo nostro desiderio di fanciullezza e mascherare, per pudore, questi nostri piccoli e perdonabilissimi infantilismi con una parvenza di professionalità, possiamo sempre passare a parlare di qualcosa di più "adulto", di più "tecnico", come le innovazioni che la Codemasters ha deciso di inserire in *Micro Machines 2*.
Cominciamo subito con il modo a due giocatori: le macchine non si fermeranno più saltellando ogni volta che finiscono fuori dallo schermo, ma verranno direttamente teletrasportate al centro della pista, rendendo il gioco più fluido. Questa sezione, in effetti, era stata quella più criticata del primo capitolo. Ma non è tutto, infatti con questa cartuccia sarà possibile giocare in tre o addirittura in quattro giocatori contemporaneamente, dato che *MM2* verrà lanciato sul mercato con una J-Cart a cui potranno essere connessi altri due joypad.
Gli ambienti di gioco sono stati migliorati e ora sarà possibile interagire con parte del background (porte segrete che si aprono e chiudono

UN FLIPPER TUTTO MATTO

Sempre da casa Codemasters sta per arrivare *Psycho Pinball*, un flipper completamente impazzito con cinque diverse tavole e un sacco di sottogiochi interessanti. I programmatori assicurano che la pallina è regolata dalle routine più sofisticate mai viste o usate in un simulatore di flipper, che sfruttano una particolare rifrazione vettoriale interattiva capace di creare un effetto particolarmente realistico di gioco. È possibile giocare con tre palline contemporaneamente su dodici diversi tipi di materiale (vetro, gomma, legno, metallo) che ne influenzano il movimento. Il gioco prevederà sfide a quattro giocatori e animazioni a 50 frame al secondo. La versione Mega Drive uscirà verso metà ottobre.

improvvisamente, teletrasporti, più piani sovrapposti su cui gareggiare, ostacoli animati, eccetera) e subire gli effetti del tempo atmosferico, che in alcuni scenari presenteranno pioggia, neve, vento, nuvole che passano davanti al sole o gare notturne.

Tutto è stato aumentato in numero e qualità: ci saranno più macchine, più personaggi tra cui scegliere il proprio pilota, più scenari e circuiti, più sotto giochi e più modi di competizione (gara normale, come nel vecchio capitolo, lega, gara a eliminazione, contro il tempo, eccetera).

Per i pignoli precisiamo che i circuiti, in totale, saranno ben 54 (esclusi quelli bonus), divisi in 17 scenari diversi (la casa sull'albero, la cucina, la macchina di papà, la camera da letto, il giardino, la cantina, eccetera). I mezzi a disposizione saranno più di una dozzina: sottomarini, elicotteri (potranno muoversi anche in altezza), windsurf, aerei, veicoli pesanti, motociclette, navi, hovercraft, veicoli lunari, cingolati e altri ancora.

Per la recensione, non temete: continuate a tenere d'occhio le pagine di Game Power e verrete al più presto accontentati... Purtroppo dovrete comunque aspettare la fine dell'anno, data prevista per l'uscita di *Micro Machines 2*.

• Scarlet

A lato e sopra: alcune immagini molto esplicative di Micro Machines 2, più bello e divertente del primo. Nel box: un'immagine di Psycho Pinball, il flipper più pazzo del mondo dei videogiochi.

PIEMONTE
Alba (CN) - Centro Gioco Educativo - via Pertinace, 3
Alessandria - Gioco - via Mazzini, 38
Asti - Centro Gioco Educativo - via Q. Sella, 3
Biella (VC) - Camelot - via Pietro Micca, 33
Biella (VC) - Hobbyland - via Bertodano, 1
Casale Monferrato (AL) - Riposio Giochi - via Roma, 181
Cuneo - Centro Gioco Educativo - Contrada Mondovì, 22
Cuneo - Centro Gioco Educativo - via Carlo Emanule, 20
Rivoli (TO) - Centro Gioco Educativo - via Rombò, 35/H
Savigliano (CN) - Città del Sole - via Mazzini, 21/23
Torino - Centro Gioco Educativo - c.so Peschiera, 160
Torino - Games Center - via Lagrange, 15
Torino - Girotondo Tre - c.so Somelier, 33
Torino - Libreria del Salone - via Roma, 80
Torino - Libreria Feltrinelli - p.zza Castello, 9
Torino - Libreria Rizzoli - via S. Teresa, 2/b
Torino - Libreria Zanaboni - c.so Vittorio Emanuele, 41

LOMBARDIA
Bergamo - Città del Sole - via Paglia, 9
Bergamo - Polaris - via Moroni, 84
Brescia - Cartolibreria Duca Maurizio - via Lamarmora, 72
Como - Magazzini Mantovani - via Plinio, 11
Cremona - New Model - c.so Mazzini, 79
Desenzano (BS) - Mega Byte - via Castello, 1
Desenzano (BS) - Pegaso Models & Toys - via Roma, 32
Lecco (CO) - Cattaneo Luigi - via Roma, 52
Mantova - Libreria Fumettistica - via Nazario Sauro, 8
Milano - Camelot - via Piacenza, 24
Milano - Giochi dei Grandi - TRIA sas - via Melzo, 36
Milano - Giochi dei Grandi - via Santa Tecla, 8
Milano - Johnny Reb - via Roncaglia, 18
Milano - La Borsa del Fumetto - via Lecco, 16
Milano - Libreria Cavour - p.zza Cavour, 1
Milano - Libreria dello Sport - via Carducci, 9
Milano - Libreria Feltrinelli - c.so Buenos Aires, 20
Milano - Libreria Rizzoli - Galleria V. Emanuele, 79
Milano - Messaggerie Libri - via Carcano, 32
Milano - Messaggerie Paravia - c.so Matteotti, 3
Milano - Messaggerie Solferino - via Solferino, 22
Milano - Pergioco - via San Prospero, 1
Milano - Stratelibri - via Paisiello, 4
Monza - Città del Sole - via Carlo Alberto, 33
Monza - Hyperion - via Bergamo, 20
Morbegno (SO) - Città del Sole - vicolo Colombo
Seregno (MI) - Città del Sole - via Garibaldi, 34
Sesto San Giovanni (MI) Tarantola Roberto - via Roma 7
Varese - Città del Sole - via Avegno, 15

VENETO
Este (PD) - Marchetto - p.zza Trento, 28
Mestre - Didattica e Ufficio 80 - via Cappuccina, 46/C
Mestre - Nido del Drago - via Palazzo, 50
Padova - Città del Sole - via S. Martino e Solferino, 102
Padova - Libreria Feltrinelli - via S. Francesco, 7
Verona - Giochi dei Grandi - via Cantore, 15/B
Vicenza - De Bernardini - p.zza delle Erbe, 13
Vicenza - Dreem Master - Contrà San Marco, 38

TRENTINO ALTO ADIGE
Trento - Giochi Creativi - via Calepina, 36

FRIULI VENEZIA GIULIA
Gorizia - Giocolandia - via Buonarroti, 6/B
Gorizia - Faidutti Libri S. Paolo - via Oberdan 6/22
Pordenone - Cartolibreria Universale - via Penne Nere, 1/B
Pordenone - Il Barone Rosso - via Colonna, 12/A
Sacile (PN) - Elefantino Rosa Model - via Dante, 26
S. Daniele del Friuli (UD) - Storn Centre - via Di Mezzo, 7
Trieste - Euromodel - via Conti, 16
Trieste - Orvisi - via Ponchielli, 3
Udine - Città del Sole - p.zza S. Cristoforo, 14

LIGURIA
Chiavari - Libreria La Zafra - via Martiri della Liberazione 36/2
Finale Ligure (SV) - Libreria Cento Fiori - via Ghiglieri, 1
Genova - Centro Gioco Educativo - via Santa Zita, 8/rosso
Genova - Dice & Dragons - Salita del Fondaco, 6/R
Genova - Libreria Feltrinelli - via XX Settembre, 231/233
Genova - Libreria Inter.ale Di Stefano - via C.R. Ceccardi, 40/r
San Remo (IM) - Pon Pon - via Matteotti, 140
Savona - Cartlolibreria Arianna - via Verdi, 8/r
Savona - Libreria G.B. Moneta - via P. Boselli, 8/rosso

EMILIA ROMAGNA
Bologna - L'Awele - Strada Maggiore, 17
Bologna - Libreria Feltrinelli - p.zza Ravegnana, 1
Bologna - Libreria Nanni Arnaldo & C. - via Musei, 8/a-b-c
Bologna - Libreria RCS Rizzoli Libri - via dei Mille, 12
Bologna - Messaggerie Cappelli - via Farini, 6
Bondeno (FE) - Il Giocattolo - p.zza Garibaldi, 41
Cervia (RA) - Città del Sole - v.le dei Mille, 30
Faenza - Città del Sole - Voltone della Molinella
Faenza - Re Artù - via Pasolini, 3
Ferrara - Città del Sole - via del Podestà, 3
Forlì - Dado e Dada - Centro Commerciale Porta Ravaldino
Forlì - Libreria Cappelli - c.so della Repubblica, 54
Forlì - PTB Giocattolo - c.so Repubblica, 134
Imola (BO) - Al Giocattolo - via Aldrovandi, 16
Modena - Idea Giochi - via Tomaso Badia, 16
Modena - Orsa Maggiore - p.zza Matteotti, 20
Parma - Fiaccadori srl - via al Duomo, 8/a
Parma - Giocapiù - via Farini, 48
Parma - Hobby Center - via Torelli, 1
Parma - Lettoriletto - Borgo Felino, 54/A
Parma - Libreria Feltrinelli - via della Repubblica, 2
Piacenza - Casa del Giocattolo - via Cittadella, 10
Ravenna - Stelle e Striscie - via Roma, 178
Reggio Emilia - Bajaland - via Sforza, 7
Reggio Emilia - Città del Sole - via Franzoni, 6/B
Rimini - Città del Sole - Porta Gregorio da Rimini, 13
Rimini - Emporio di G. Brigliadori - via Gambalunga, 50

MARCHE
Falconara (AN) - Mondo Piccino - via Nino Bixio, 18/A
Iesi (AN) - L'Albero dei Sogni - c.so Matteotti, 105
Pesaro - Cico Hobby - c.so XI Settembre, 35
Pinerolo (RA) - Centro Gioco Educativo - via Lequio, 58
Recanati (MC) - Ogni Diletto e Gioco - via Roma, 1/A
Senigallia (AN) - Fantasia Giochi - via Marchetti, 67
Urbino - Supermarket del Giocattolo - via Vittorio Veneto, 41

ABRUZZI
Pescara - Città del Sole - v.le Regina Margherita

TOSCANA
Firenze - Bookstop - v.le dei Mille, 85/R
Firenze - Città del Sole - Borgo Ognissanti, 37/r
Firenze - Libreria Feltrinelli - via dei Cerretani, 30
Firenze - Messaggerie Seeber - via Tornabuoni, 68/r
Firenze - Stratagemma sdf - via Alfani, 34/36R
Livorno - Dragon's Lair - via Garibaldi, 44
Massa - L'Antro del Drago - via Angelini, 18
Monsummano Terme (Pt) - Lapardi - v.le Martiri, 18/20
Pisa - Libreria Feltrinelli - c.so Italia, 117
Prato - Libreria Il Gufo - via dei Tini, 114
Siena - GI & Co. - via Camoglia, 111
Siena - Libreria Feltrinelli - via Banchi di Sopra, 64/66
Siena - Messaggerie Bassi - via di Città, 6/8
Viareggio (Lu) - Libreria della Versilia - via Cesare Battisti, 70

UMBRIA
Perugia - Brama - via Cortonese, 1/E
Terni - Babylandia - via Orazio Nucola, 7

LAZIO
Frosinone - Arkham - via Tiburtina, 52/54
Latina - Cartolibreria Isonzo - via Priverno, 3
Roma - Anapo - via Nemorense, 37/C
Roma - Baby's Store - v.le XXI Aprile, 56/64
Roma - Città del Sole - via della Scrofa, 65
Roma - Coorte Tiberina - via Conte Verde, 45/A
Roma - La Macchina del Tempo - via Tarquinio Prisco, 50
Roma - Libreria Feltrinelli - l.go Torre Argentina, 5/a
Roma - Libreria Feltrinelli - via del Babbuino, 39/40
Roma - Libreria Feltrinelli - via V.E. Orlando, 84/86
Roma - Libreria Rizzoli - l.go Chigi Galleria Colonna
Roma - Magic Scroll - v.le Appio Claudio, 220/222
Roma - Marzi Otello - p.zza Filippo Carli, 4
Roma - Messaggerie Modernissima - via della Mercede, 43/45
Roma - Messaggerie Paravia - p.zza dei SS Apostoli, 59/65
Roma - Roma Giochi - via degli Scipioni, 109/111
Roma - Strategia & Tattica - via del Colosseo, 5
Viterbo - Apriti Sesamo - via della Sapienza, 1

CAMPANIA
Napoli - Città del Sole - via Kerbakker, 46
Napoli - Effetto Gioco - via Solimena, 37
Napoli - Gioco e Strategia - Salita Arenella, 22/d
Napoli - Guida Merliani - via Merliani, 118/120
Napoli - Il Mondo di Camelot - p.zza Olivella, 19
Napoli - Libreria Feltrinelli - via T. d'Aquino, 70
Napoli - Libreria Guida 2 - via Merliani, 118
Salerno - Free Time - via Clemente Mauro, 1/3
Salerno - Libreria Feltrinelli - p.zza Barracano, 3/5

BASILICATA
Matera - Città del Sole - via La Croce, 8
Potenza - Città del Sole - via Vescovado, 19

PUGLIA
Bari - Città del Sole - via dell'Arca, 14
Bari - Libreria Feltrinelli - via Dante, 91/95
Brindisi - Città del Sole - p.zza Cairoli, 37
Foggia - Città del Sole - via Valentini Vista Franco, 8
Lecce - Città del Sole - via B. Croce, 16
Taranto - Città del Sole - via Nitti, 57

SARDEGNA
Cagliari - Città del Sole - via Abba, 21/A
Cagliari - Libreria Cocco - via Carlo Felice, 76
Sassari - Città del Sole - via Usai, 31

SICILIA
Catania - Città del Sole - v.le Ionio, 40
Catania - Libreria De Martinis Associati - via F.Crispi, 235
Palermo - Libreria Feltrinelli - via Maqueda, 459
Palermo - L.M. di Carzan Giulio & C. - via G. Leopardi, 65
Palermo - Città del Sole - via Libertà, 43

Inoltre lo potrete trovare anche in tutte le librerie Feltrinelli, Rizzoli e Messaggerie Italiane non citate.

Compilare, ritagliare e spedire a Studio Vit, via Aosta 2, 20155 Milano - tel. 33100413 - fax33104726

Desidero ricevere n............ copie del libro Serie A 94/95 a L. 25.000 cadauno (più L. 2.000 di spese di spedizione)

Nome ....

Cognome ....

Via ....

Cap ....Città....................................

SISTEMA DI PAGAMENTO

❑ pagherò in contanti alla consegna + costo dei diritti di contrassegno
❑ pago subito e allego in busta chiusa:
  ❍ assegno bancario o circolare intestato a Studio Vit
  ❍ Ricevuta originale di versamento su c/c postale n.17200205 intestato a Studio Vit

IORI LIBRERIE

PITFALL
THE MAYAN ADVENTURE

Se non ci fosse stata questa copertina forse ora non saremmo qui.

Pitfall II: Lost Caverns. Ai tempi un disegno illustrava meglio di una schermata il tipo di gioco.

L'Activision ripropone, in questi anni dominati dai picchiaduro, un vecchio titolo che ha contribuito a fare la storia dei videogiochi.

Se scrivo la parola "trabocchetto", che cosa vi viene in mente? Alcuni rideranno ripensando alla nonna finita giù nel pozzo, altri piangeranno al ricordo delle legnate ricevute dalla nonna imbufalita, ma sicuramente qualcuno rivivrà le immagini di un gioco di *mooolti* anni fa. Ovviamente sto parlando di *Pitfall!*, ma non sono certo che tutti quelli che leggono sappiano chi sia esattamente costui...

Harry Pitfall, il protagonista del gioco, fece il suo ingresso nella scena mondiale anni fa. Al tempo le console prosperavano più o meno come adesso, ma altri nomi e altre società guidavano il mercato. Il VCS dell'Atari e l'Intellivision della Mattel erano le macchine più diffuse, e di conseguenza proprio sul gioiellino Atari uscì per la prima volta questo gioco. Il successo fu enorme e questo titolo

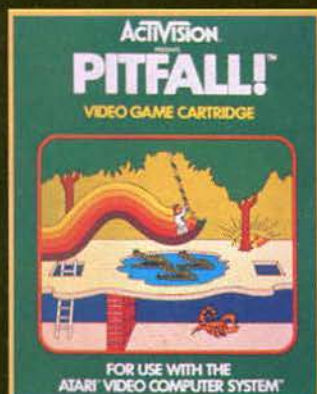
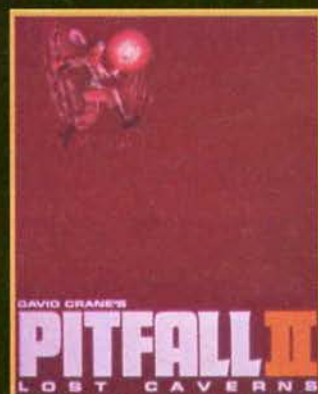
A sinistra, Pitfall! A fianco, Pitfall II: Lost Caverns.

PITFALL!

1982

Programmato, disegnato e musicato dal geniale David Crane nel 1982, il primo *Pitfall!* è veramente un gioco indimenticabile. Con Harry Pitfall attraversate la giungla lungo 256 schermi, affrontando coccodrilli, sabbie mobili, passaggi sotterranei, serpenti velenosi e mille altri pericoli. Scopo del gioco è quello di accumulare punti raccogliendo i 32 tesori disseminati un po' ovunque nella giungla. Con un occhio ai pericoli e uno al tempo dovete cercare di condurre a termine questa affascinante e avventurosa caccia al tesoro entro un limite di venti minuti. Oltre ad aver spopolato per la sua grandissima giocabilità, *Pitfall!* ha anche introdotto molti degli elementi tipici dei platform attuali, sotto certi aspetti, quindi, può essere considerato come il capostipite del genere.

PITFALL II: LOST CAVERNS

1983

Altra avventura di Harry Pitfall, altro gioco interamente realizzato da David Crane. Harry è ancora una volta alla ricerca di tesori di inestimabile valore, ma questa volta deve affrontare i molti pericoli che si nascondono nei meandri delle caverne sperdute del Machu Picchu. In più dovrà prima trovare la nipotina Rhonda e il puma Quicklaw, anch'essi dispersi in queste oscure grotte peruviane. Per spostarsi da una galleria all'altra Harry può utilizzare scale e palloncini che risalgono lungo i pozzi, e il viaggio avrà termine solo quando Harry avrà trovato tutti i suoi compagni. A differenza del primo, in questo gioco non ci sono né vite né tempo, ma aumentano le azioni possibili del personaggio, insomma più che un seguito questo gioco rappresenta un importante gradino nell'evoluzione del genere.

Almeno una certezza nella vita l'abbiamo: la grafica è stata migliorata.

scalò tutte le classifiche di vendita, piazzandosi primo in America e in Europa, una sorta di *Street Fighter II*, tanto per intenderci. Presto arrivò anche il riconoscimento italiano grazie alla recensione apparsa sul primo numero di "Video Giochi" la prima rivista italiana dedicata ai videogames uscita in edicola il primo giorno (dubito) del primo mese dell'anno 1983. Da quel momento *Pitfall!*, insieme a *Pac-Man*, fu uno dei simboli della febbre dei videogiochi che scoppiò nei primi anni ottanta. La Software House responsabile della creazione di questo piccolo capolavoro era naturalmente l'Activision, che in quegli anni raggiungeva il suo massimo splendore. Adesso la stessa casa cerca di tirarsi fuori dai momenti difficili che ha passato, riproponendo il suo maggior successo anche al pubblico dei moderni sedici bit. *Pitfall: The Mayan Adventure* sarà infatti presto disponibile per Mega Drive, Mega CD e SNES, ma vi rimando ai box per sapere tutto sulle avventure passate e future del nostro eroe.

• ***Trust***

SUPER PITFALL

Nell'87 Harry Pitfall lascia l'Atari per una delle prime console della seconda generazione. *Pitfall!* approda infatti sul NES, dove finalmente alla giocabilità si può affiancare una grafica decente. Si aggiungono anche altre abilità, altri nemici e altri scenari, ma, almeno in Italia, è ancora il momento dei computer Commodore e questo gioco non può che passare più o meno inosservato.

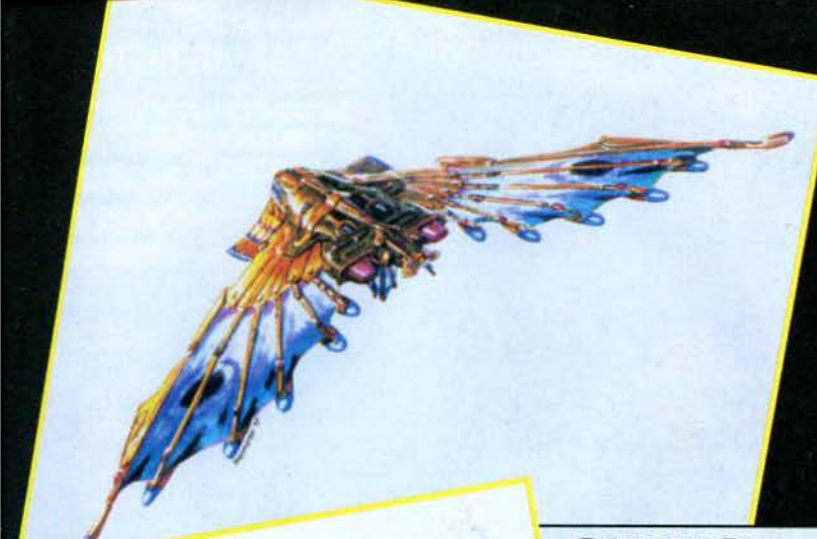
PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE

Adesso che finalmente le console sono tornate a rivestire una consistente fetta del mercato, è ora che Harry torni a far parlare di sé. Ma questa volta non vestirà più i panni dell'eroe, Harry è infatti stato rapito e toccherà a suo figlio "HJ" (Harry Jr.) salvarlo. Il gioco dovrebbe articolarsi su 14 livelli ambientati nella giungla e nelle antiche rovine Maya, dove spiriti guerrieri e ogni sorta di animale selvaggio cercherà di ostacolare la missione del nostro giovane amico. Per quanto riguarda la realizzazione tecnica, sembra che l'Actvision abbia collaborato con alcuni dei più famosi tecnici Hollywoodiani per farcire il gioco di spettacolari effetti audio-visivi, tra cui anche la splendida animazione dello sprite principale (che occupa più memoria dell'intero gioco originale), riempiendo fino all'orlo le cart da 16 Mbit per SNES e Mega Drive. Insomma le premesse sono davvero ottime e in più voglio chiudere con una notizia bomba che farà esultare i fan del gioco originale: *Pitfall: The Mayan Adventure* conterrà l'esatta replica di *Pitfall!* per Atari VCS! Wow!

In *FireTeam Rogue* si alternano fasi in stile GdR, sezioni di azione e di simulazione di volo.

Riuscite a immaginare un incrocio tra *Starwing*, *Mortal Kombat* e *Secret of Mana*? Pensate che sia impossibile o quantomeno improponibile? Beh, la Accolade non è di questa idea ed è convinta che il suo nuovo titolo basato su diversi stili di gioco sarà un successone. Avrà ragione?

FIRETEAM ROGUE

In un mondo dove l'originalità è andata a farsi friggere con i vari *Street Fighter Super Turbochampionedition*, non si può non apprezzare lo sforzo dell'Accolade nel produrre qualcosa di nuovo, almeno in apparenza. Così, dopo *Combat Cars*, *Bubsy 2* e *The New Breed*, la casa inglese si è buttata a capofitto sul progetto *FireTeam Rogue*, un originale mix di azione e avventura per Mega Drive.
Il gioco si divide principalmente in tre

La figura femminile del gioco ricopre un ruolo di enorme importanza, perché dotata di poteri sensitivi e al tempo stesso molto abile nei combattimenti.

AJA

Sotto: Leader del gruppo, ribelle per natura e grande condottiero, Chance è talvolta troppo impulsivo a causa della sua poca esperienza e della sua giovane età.

CHANCE

BROC

SHADOWBLADE

Sopra: Al contrario di quanto possa apparire, Broc è la mente del gruppo: i suoi freddi ragionamenti e la sua logica pura hanno poco di "umano". Broc si comporta egregiamente anche in combattimento.

sezioni: una prima parte di combattimento, una seconda di avventura/rompicapo e una terza di simulazione aerea. Il giocatore comanda uno dei personaggi del team a seconda delle situazioni: Chance sarà utilissimo nelle sezioni di volo alla *Starwing*, mentre Aja si occuperà della risoluzione degli enigmi, e così via. I tre diversi stili di gioco si combinano fino a formare un'unica trama che si evolve man mano che il giocatore procede. *FTR* vanta una profondità non indifferente ed è ambientato in un mondo fantastico così ben caratterizzato da sembrare reale.

I responsabili della software house credono molto in questa tipologia di prodotto, perché in base a una statistica da loro condotta, è stato dimostrato che la maggior parte dei ragazzi intervistati, potendo acquistare solamente cinque giochi in un anno, comprerebbero *FireTeam Rogue*. Sinceramente non credo molto in questa affermazione, ma una cosa è certa: *FTR* merita molta attenzione e potrebbe essere pioniere di una nuova serie di giochi destinati a una grande fascia di pubblico. Speriamo solo che, nel tentativo di fare contenti tutti i fanatici di picchiaduro, GdR, rompicapo e simulazioni di volo, la Accolade non commetta il madornale errore di sfornare un enorme minestrone insipido e incolore.

• Stylz

Shadowblade è una lince ninja molto abile nei combattimenti corpo a corpo.

ZEUT

Sopra: Grazie alla sua natura animale, questo ninja esperto nell'arte del furto può vedere nel buio, udire suoni lontani e muoversi senza provocare rumore.

Non classificabile come personaggio del gruppo a tutti gli effetti, Zeut è una strana forma aliena capace di cambiare forma a piacimento a seconda delle situazioni.

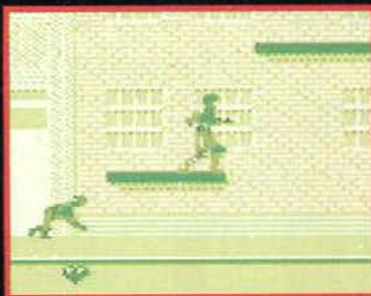
It's a Sony

La Sony ha deciso di scendere direttamente in campo e di distribuire autonomamente non solo i propri titoli, ma anche quelli di alcune altre Software House. Siamo forse arrivati alla fine del tunnel?

Le prime immagini di Topolino. Un gioco che ripercorre tutte le tappe del piccolo roditore che ha reso Walt Disney famoso nel mondo.

Probabilmente sì, visto che già da settembre potremo godere dei primi frutti di questa operazione. Diamo quindi uno sguardo alle uscite previste per i prossimi mesi, incominciando proprio dal mese famoso per gli esami di riparazione. Sulla scia di *Claymates* arriva *Super Morph*, una sorta di puzzle-platform imperniato sulla capacità di una palla di cambiare consistenza. A seconda della situazione dovrete scegliere tra l'elasticità di una palla da tennis e la durezza di una boccia da bowling, se assumere uno stato liquido o uno gassoso, se fare un pisolino o mangiare un panino. In alternativa a questo potete buttarvi sulla conversione per MD di *ESPN Baseball Tonight* o sulla versione per Game Boy di *Lawnmoverman*, oppure, se preferite gli sport violenti, potete giocare a *Beastball* (versione per

Troy Aikman, QB dei campionissimi Dallas Cowboys, ha finalmente un gioco tutto suo. Ne varrà la pena?

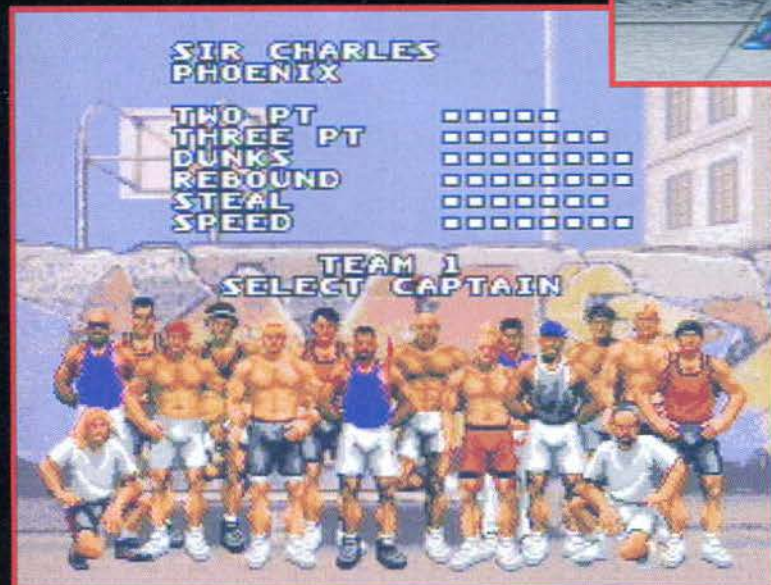
Super Morph, un gioco che strizza l'occhio a *Fury of the Furries*, aggiungendo qualcosina in più.

Sopra, The Lawnmower Man per GB. *A destra, Jurassic Park* è al suo secondo episodio, è già previsto il terzo?

Snes di *Brutal Football*) dove la peggior feccia del pianeta si sfida in cruente partite di football. Chiude le uscite di Settembre *Fun 'n Games*, un educativo che comprende un paio di giochi, un programma per disegnare e ben due programmini per piccoli compositori musicali.

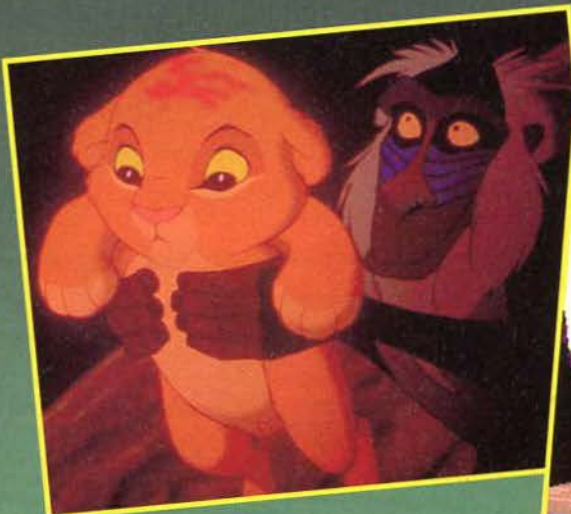
Cadono le foglie e si arriva a ottobre. Apriranno le danze di questo mese le conversioni di *Barkley Shut Up 'n Jam* per SNES, di *Choplifter III* per GB e del pelosissimo *Lemmings II* per SNES e MD; faranno invece capolino per la prima volta *Troy Aikman NFL Football* e *Double Dragon V*. Di quest'ultimo potete vedere qualche immagine in queste pagine e questo vi dovrà bastare sino alla recensione della versione definitiva, visto che mi serve un po' di spazio per i titoloni previsti per il mese di dicembre. Il primo della lista e *The Flinstones* il nuovo gioco basato sulla famiglia più "antica" dei cartoni animati. La storia si basa sulla trama del film, che uscirà prossimamente anche in Italia, che vede nella parte di Fred Flinstones il gigantesco John Goodman e nella parte di Barney il piccolo e ossigenato Rick Moranis, già visto e apprezzato in film quali "Ghostbuster I e II" e "Balle spaziali". Subito dopo sarà la volta di *Addams Family Values* il terzo gioco per SNES dedicato agli stravaganti Addams e a tutto il loro pazzo mondo. Questa volta il protagonista è il mitico Zio Fester e non si tratta più del solito gioco di piattaforme ma bensì di una bella avventuretta. Sempre per stare in tema di seguiti, ecco arrivare anche *Jurassic Park II*, anche qui si cambia genere e giunge su SNES sottoforma di gioco d'azione per due giocatori. Ma voglio riservare le ultime righe a un giochino che da quello che abbiamo visto potrebbe veramente imporsi come successone dell'anno. Sto parlando di *Mickey Mania*, ennesimo gioco per Mega Drive basato sul topo più famoso del mondo, che arriverà in Italia con un nome a noi più famigliare: *Topolino*. Sarà una sorta di omaggio al simbolo Disney e conterrà citazioni e riferimenti ai suoi film più famosi, a partire dai suoi esordi in bianco e nero. Insomma, questo autunno saremo sommersi da una vera valanga di ottimi titoli. Evidentemente, mentre i 32 bit nascono i 16 bit maturano.

• *Trust*

The Flinstones, dopo aver spopolato al cinema ci faranno divertire anche sulle nostre console.

A sinistra, Beast B>all, la versione per Snes di *Brutal Football*. Più in là *Double Dragon V*, ennesima puntata del picchiaduro a scorrimento che ha come protagonisti i fratelli Billy e Jimmy Lee

Barkley Shut up & Jam. La versione Snes di questo titolo dovrebbe essere più colorata e veloce della corrispondente per Megadrive, speriamo bene.

Zio Fester alle prese con i mostri protagonisti di *Addams Family Values*. Un'avventura con risvolti strategici che ci terrà impegnati questo inverno.

La Virgin ci ha preso gusto. Dopo il successo di Aladdin e Jungle Book è ora la volta di "Lion King", l'ultimo capolavoro della Disney. La conversione è dei Westwood Studios, già autori di *Dune* e *Young Merlin*, ottime credenziali, non c'è che dire.

Sopra, uno dei momenti più emozionanti del film, il cucciolo viene presentato alle creature della savana. *A lato,* la battaglia contro le iene nel cimitero degli elefanti. Simba deve dare prova di grande coraggio.

IL RUGGITO DEL RE

A partire dall'uscita de "La Sirenetta", per poi proseguire con successi come "La Bella e la Bestia" e "Aladdin", i film della Disney sono tornati prepotentemente al successo, stabilendo record di incassi in quasi tutte le nazioni del mondo. Era inevitabile che questo successo desse vita a dei videogiochi, un po' meno scontato che questi videogiochi si rivelassero degni del nome che portavano e, infatti, solo la Virgin e la Capcom sono riuscite, con *Aladdin* per Mega Drive e Super NES, a creare dei titoli di buona qualità (eccellente nel caso del titolo Virgin).

Vista la buona riuscita dell'operazione *Aladdin,* la Disney ha pensato di continuare a percorrere la stessa strada, affidando la realizzazione di *Lion King* alla Virgin e commissionando la cartuccia

L'espressione di Scar tradisce il suo animo da perfido doppiogiochista.

Anche gli amici di Simba hanno un ruolo di rilievo nel videogioco di *Lion King*.

con un buon anticipo, in modo da sfruttare appieno la popolarità del film.
In occasione del Consumer Electronic Show di Chicago, la Virgin e la Disney hanno organizzato una sontuosa presentazione per la loro nuova creatura (si parla di circa 750.000 $ spesi per rinfresco e spettacolo), naturalmente noi di Gheim Pauà c'eravamo e Rical ed io abbiamo potuto giocare a qualche livello di *Lion King*.
La Disney teneva particolarmente a restituire le atmosfere del film e, in effetti, l'intero gioco è una sorta di trasposizione delle scene più significative di "Lion King". Anche nella cartuccia cominceremo guidando il piccolo Simba fra i pericoli che deve superare come erede al "trono" di re della savana, successivamente Simba crescerà e ai nostri comandi ci troveremo un fiero leone adulto, pronto a sfidare il suo perfido zio Scar (non è ancora stato deciso un nome per l'edizione italiana, NdR) per riguadagnare ciò che gli spetta di diritto.
L'animazione del personaggio principale è stupefacente: la tecnica utilizzata, denominata Digicel, è la stessa già incontrata in *Aladdin*, ulteriormente migliorata grazie ai 24 Megabit della cartuccia.
Lo schema di gioco propone diverse modalità, dal piattaforme più classico fino alla scena in cui Simba dovrà evitare una mandria di gnu spaventati dalle iene, particolarmente impressionante perché offre al giocatore la stessa inquadratura del film, in cui le povere bestiole scatenavano la loro corsa e i loro zoccoli direttamente rivolte verso lo spettatore.
Oltre al protagonista controlleremo anche i suoi due amici Timon e Pumbaa, un facocero e un furetto, in alcune scene che dovrebbero aggiungere varietà alla cartuccia. Il tema principale resta comunque quello del gioco a piattaforme e, dai livelli che abbiamo potuto provare, sembra promettere decisamente bene. L'attesa durerà ancora un paio di mesi e il gioco uscirà contemporaneamente per SNES e Mega Drive.

• Madoc

........SETTEMBRE 1993........MORTAL COMBAT........UN SUCCESSO!

......SETTEMBRE 1994...**MORTAL COMBAT 2**..INCREDIBILE

MORTAL KOMBAT II

MORTAL KOMBAT HAS FINALLY MET ITS MATCH.

MIDWAY

IMPORTATO E DISTRIBUITO IN ITALIA DA:

GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL - 40139 BOLOGNA - VIA FOSSOLO, 38

Tel 051-393.070 r.a. 051-390994 r.a. FAX : 051-345.236

GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL - GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL - GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL

GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL - GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL - GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL

PROVE

PERCHÉ DOVRESTE DARE RETTA PROPRIO A NOI?

Potremmo dirvi che noi siamo i più bravi, i più competenti e i più esperti recensori del globo, ma non ci credereste mai. Quindi cercate da voi la risposta e... fidatevi!

DUPONT

Ci sono molte paure strane, ma quella di Dupont è una delle più giustificabili: infatti il nostro francese ha moltissima paura di andare dal dentista!

RED FURY

la nostra "recensoressa" non sopporta le vespe: probabilmente è stata punta da piccola in testa, infatti ne porta ancora i segni evidenti.

HEIDY

Heidy, invece, ha una gran paura di volare: non prenderà mai un aereo in vita sua, o, se lo farà, si porterà dietro il Game Boy per non pensarci.

RANDOM

"Contro gli idioti, neanche gli dei", si dice. Random ha paura degli stupidi, perché con loro non si può ragionare... Se poi hanno il potere, sono guai...

TRUST

Tutto quello che ha più di quattro zampe impressiona Trust, in particolar modo i ragni, per i quali ha sviluppato una vera e propria "aracnofobia".

APECAR

La paura più grande di Tiziano è Giorgio Baratto, alias "Random", quando deve consegnare gli articoli: infatti è sempre in ritardo.

SCARLET

Il sovrannaturale ha sempre affascinato e contemporaneamente impaurito il nostro Scarlet, che da sempre sogna di fare l'Acchiappa fantasmi!

PADDY

Misogino, ecco cos'è il nostro Paddy. Impaurito, terrorizzato dal sesso debole. Proprio così, ha paura delle donne.

MADOC

La paura di Madoc è singolare, o forse profetica. Quella di perdere ai rigori la finale del campionato del Mondo del 1998.

PICCHIADURO

Casa: DEGLI ORRORI
N°Giocatori: 1/4
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 1

GENERE
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

SCHEDA TECNICA
Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP.

POWER GAME
No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, troppobbello!

ANDRE AGASSI TENNIS — SUPER NES — GIOCABILITÀ — GRAFICA — SFIDA — SONORO — 50 — SOTTO CONTROLLO — AGIRE & PENSARE — A P — 75

CONSOLE
La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avere un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi sconsigliamo di comprarlo perché potrebbero sorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

VOTO 2
Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

VOTO 1
A seconda della "categoria di voto" la barra colorata sarà più o meno lunga. Se è sul nero vuol dire che è un gioco da non prendere nemmeno se ve lo regalano, se è sul rosso significa che vale la pena di acquistarlo solo se siete dei fissati del genere, se è sul giallo è un gioco discreto con qualche riserva per i non amanti del genere, mentre sul verde è un gioco da comprare sicuramente. Attenzione al colore e al nuovo commento: vi daranno più informazioni di un semplice, ma pur sempre utile, voto.

SOTTO CONTROLLO
I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

COMMENTO
In queste poche righe troverete il parere schietto del recensore, e anche qualcosa di più.

AGIRE & PENSARE
Basta dare un'occhiata qui per capire se il gioco è di quelli facili dal punto di vista della testa o dovete mettervi il cappello di Archimede prima di giocare.

VORDAK

Quale può essere la più grande paura di un vampiro? Le croci, l'aglio e, naturalmente, i paletti di frassino.

PENTOTHAL

Il nostro genio incompreso ha paura dell'ignoranza. In effetti, sostiene che la catarsi mistica deve associarsi a un pleonasmo asfittico per poter avere senso.

STYLZ

Non fate vedere il vostro cagnolino a Stylz perché potrebbe andare in crisi: ha paura di tutto ciò che abbaia, anche se si tratta di AlKross a fine mese.

LOG

Tonino ha una gran paura di dimenticarsi le cose: controlla il contenuto dello zaino e delle tasche diciotto volte, prima di uscire di casa!

AMAROK

La Talassofobia (la paura del mare) è la paura che ha contagiato anche Amarok: dopo aver visto il Mar Rosso, però, la sta superando alla grande!

Casa: ACCLAIM
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 4

Le immagini che seguono sono state riprese direttamente dalla pubblicità televisiva di *Mortal Kombat 2*. Come potete vedere sono stati utilizzati attori veri, esattamente come nel gioco.

MORT

A sinistra, Rayden e Kitana in azione su MD. Tutte le super mosse del gioco da bar sono state fedelmente riportate su console. *A destra*, una delle Fatalities disponibili per Kung Lao sempre in versione Megadrive.

AL KOMBAT II

Non c'è licenza migliore di una licenza costruita in casa. La Acclaim lo ha capito molto bene, infatti non credo che siano stati molti i seguiti attesi in maniera così spasmodica come questo *Mortal Kombat 2*.

Il fascino del gioco può essere descritto in poche parole, anche se spiegare i motivi di un tale successo può essere più difficile.

La storia di fondo se vogliamo è semplice e, come molti di voi sapranno, simile a molti dei picchiaduro presenti sul mercato, batti tutti e sarai il più forte! Quello che cambia, rispetto alla pletoria di giochi simili a questo, sono le mosse finali, quelle che si possono effettuare quando ormai l'avversario è stato sconfitto.

Nell'episodio precedente era possibile effettuare solo una serie di mosse volte a distruggere l'avversario, queste mosse venivano definite "Fatalities", e portavano inevitabilmente alla morte violenta del personaggio sconfitto. Era all'ordine del giorno vedere spine dorsali estratte dal corpo, teste mozzate, corpi bruciati o spezzati. Questa volta, i combattimenti possono avere finali diversi. È chiaro che, i più sanguinari di voi potranno continuare a spezzare ossa, mozzare teste, oppure trasformarsi in dragone per mangiarsi il proprio nemico, però si potrà anche trasformare l'avversario in un innocuo bamboccio (Babalities), oppure dimostrare la propria amicizia prendendo per i fondelli il nemico che ha osato sfidarci (Friendship). Tutte cose

A sinistra, l'espressione terrorizzata è il risultato di una Pit Fatalities.
A destra, Baraka e Johnny Cage si affrontano sui monitor del Super Nintendo.

MORTAL KOMBAT 2

La Acclaim ha di nuovo colpito nel segno, e non poteva fare un centro più preciso di questo! Non voglio cominciare col dire che si notano delle nette differenze tra questa versione e quella per Snes (anche se ci sono), *Mortal Kombat 2* è una fantastica conversione del gioco da bar. Ogni mossa può essere ripetuta, ogni aspetto è estremamente fedele al gioco che abbiamo giocato e rigiocato in sala giochi, una perfetta estensione dell'esperienza fatta con il coin op. Inoltre, *MK2* rappresenta uno dei migliori picchiaduro mai prodotti per MD, anche se non si presentasse con un biglietto da visita così consistente, sarebbe da comprare. È chiaro che se siete piuttosto deboli di stomaco, ma non ci credo nemmeno un po', dovreste optare per *Street Fighter 2*, ma se il portafoglio ve lo permette, vi consiglio di acquistarli entrambi, sono due titoli fantastici. Se siete degli appassionati del genere, e più in particolare del gioco della Midway, non potete in nessun modo farvelo sfuggire, pena la decapitazione finale.

AGIRE & PENSARE

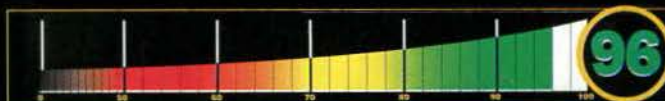
A ● ○ ○ ○ ○ P

MEGA DRIVE

GIOCABILITÁ
In perfetto stile con il coin op, tutte le mosse possono essere facilmente riprodotte fatalities comprese

GRAFICA
Le animazioni dei personaggi sono estremamente realistiche. I fondali perdono un po' di colori ma sono disegnati ottimamente

SFIDA
Giocando in più persone è infinita. Contro il computer non si può considerare tra le più facili

SONORO
Niente male, soprattutto gli effetti sonori. Pecca un po' in fase di accompagnamento, ma non si può avere tutto.

SOTTO CONTROLLO

NB: I tasti sono riconfigurabili a piacere

che erano presenti nel gioco da sala. Infatti, questo secondo episodio di *Mortal Kombat*, riprende appieno le caratteristiche del gioco da bar che ha fatto la sua comparsa circa sei mesi fa. Tutti coloro che hanno già giocato con il coin op si renderanno conto che, per quanto l'hardware delle rispettive macchine possa concedere, si può parlare di una conversione pressoché perfetta.

Le animazioni dei personaggi sono ottime, i fondali sono stati decisamente migliorati, dando maggiore spessore all'azione vera e propria che si svolge in primo piano. Le differenze tra il primo episodio e questo sequel sono senza dubbio più che evidenti: i personaggi sono diventati 17, tre dei quali nascosti; le mosse finali sono 25, contro le 7 dell'edizione precedente; ci sono 57 mosse speciali, divise tra i vari personaggi, rispetto alle 17 dell'originale *Mortal Kombat*; senza contare le 12 Babalities e le 12 mosse di Friendship disponibili.

Come per la versione arcade i personaggi inizialmente disponibili sono 12 con nuovi arrivi come Baraka, Mileena, Kitana, Jax, Shang Tsung e Kung Lao ma, a seconda del modo in cui si risolvono i combattimenti oppure sconfiggendo gli avversari senza subire colpi, si possono incontrare dei nuovi personaggi sempre terribili e incredibilmente letali.

Pur restando fermo il concetto di picchiaduro a incontri, *Mortal Kombat 2* si presenta in maniera differente rispetto a *Super Street Fighter 2*, suo diretto con-

I disegni di queste pagine e di quelle precedenti sono tratti dai fumetti di Mortal Kombat, non sappiamo se ne verrà creata una serie tradotta in italiano, ma noi continuiamo a sperare.

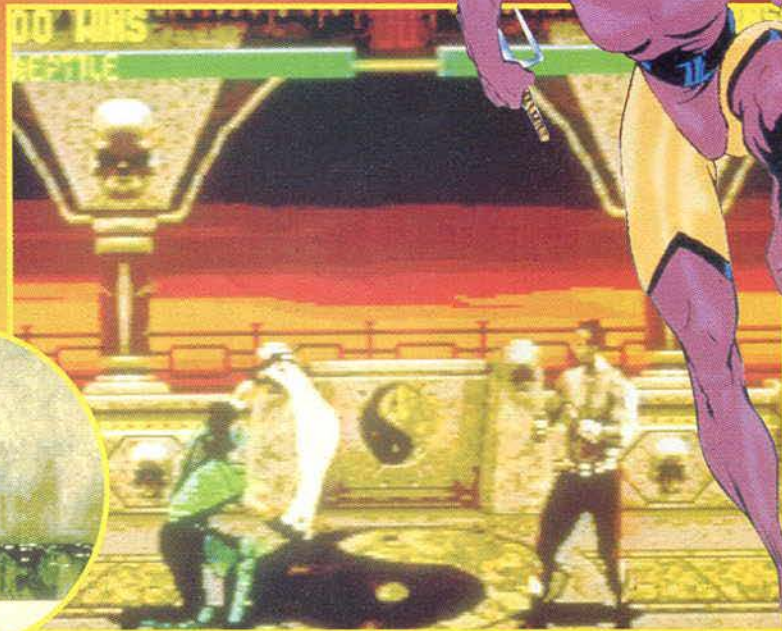
I PIÙ PICCOLI NON DELUDONO

Purtroppo, al momento di andare in stampa, le versioni di *Mortal Kombat 2* per Game Boy e Game Gear non erano ancora definitive. Comunque, abbiamo alcune foto da mostrarvi, certi di farvi cosa gradita.
Anche nelle versioni più piccole sembra che la Acclaim abbia voluto fare le cose in "grande", inserendo tutti gli aspetti tipici del videogioco da bar. Il mese prossimo la recensione, per sapere come, e se, ci sono riusciti.

Versione MD: Reptile ha avuto la peggio con Shang Tsung, che s'appresta a fare la "pelle" al suo avversario.

corrente in questo ambito. Nel gioco Capcom, forse, l'azione sembra più concitata, ma molto meno letale, è vero che esistono due scuole di pensiero, relative ai due giochi, e che nessuna delle due è disposta a cedere alle motivazioni dell'altra, ma considerando la fedeltà con cui le due conversioni sono state realizzate posso dire che *Mortal Kombat 2* sembra avere qualcosa in più. Senza dubbio la versione per Snes è un po' più veloce di quella per Megadrive, ma le animazioni dei personaggi sono perfette in entrambi i titoli, così come i fondali che, anche se con qualche colore in meno per la console Sega, sono realizzati in maniera perfetta.
In definitiva è un gioco imperdibile, uno di quei titoli che fanno la storia dei videogiochi.

• *Random*

Sopra, una delle Friendship disponibili per i lottatori. In questo caso è Liu Kang che, dopo aver sconfitto Mileena, si cimenta in un balletto propiziatorio.

MORTAL KOMBAT 2

Senza dubbio uno dei migliori giochi usciti per SNES, relativamente al discorso picchiaduro, ma anche in senso generale. Una conversione coi fiocchi che difficilmente deluderà i fanatici del gioco da sala. Il vantaggio rispetto alla versione Megadrive è quel pizzico di velocità in più, i colori e le musiche, che risultano spesso più evocative. Non c'è dubbio che come titolo è di quelli imperdibili, anche se, se non campate a pane e picchiaduro potete tranquillamente lasciar perdere. *Mortal Kombat 2* è estremamente violento, forse più del predecessore, e, potete considerarla una fortuna oppure no, questa volta la Nintendo non ha posto veti sulla presenza del sangue, forse proprio per evitare le polemiche del primo episodio, infatti la mancanza del sangue minava profondamente lo spirito con cui il gioco era stato concepito. Un ottimo gioco quindi, assolutamente da non perdere se siete affamati di azione e violenza digitale. Ne passerà del tempo prima di poter vedere ancora qualcosa di simile.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Perfetta. Un ottimo compromesso tra velocità d'azione, tattica e violenza pura

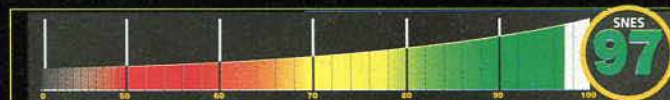
GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Realizzata al meglio, soprattutto i fondali e i personaggi. Una conversione graficamente eccellente

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

I più esperti e i più smaliziati non avranno problemi a finirlo, ma la possibilità di giocare con un amico lo rende infinito

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Effetti pieni di atmosfera e musiche adeguate al gioco, forse non raggiunge i picchi di *Street Fighter 2*, ma siamo lì

SOTTO CONTROLLO

Per muovere i lottatori e indirizzare i colpi

Parata

Pugno e calcio Alto

Pugno e calcio Basso

NB: I tasti sono riconfigurabili a piacere

Casa: CAPCOM
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 8

In queste immagini potete gustarvi alcune delle nuove mosse.

GAME power
help
9
SONIC 3 MD
TERZA PARTE
ROBOCOP VS TERMINATOR MD
SUPER EMPIRE STRIKES BACK SNES
SECONDA PARTE
SONIC 3 • ROBOCOP VS TERMINATOR • SUPER EMPIRE STRIKES BACK

SONIC 3

MEGADRIVE MD

3° PARTE

SCUDO DI FUOCO

Il modo migliore per raccogliere questo bonus è quello di cadere su di lui dall'alto.

LAUNCH BASE

Colpite questo lampione segna posizione, sarete contenti di averlo fatto!

Livello 1-1

Non iniziate a rilassarvi semplicemente perché avete raggiunto l'ultimo atto. Ora le cose si faranno più difficili che mai, brutti porcospini! Più che veloce, velocissimo, più che difficile, difficilissimo, severamente vietato ai maggiori di tredici anni! *Sonic 3* raggiunge il suo massimo in questo massiccio livello.

SPECIAL STAGE

Pensate di essere speciali? Provate a saltare attraverso il muro e tentate la fortuna nel livello speciale.

Tutti i giocatori tattici dovrebbero essere al corrente di questo lampione segna posizione.

SPECIAL STAGE

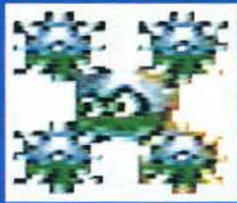
Fiondatevi attraverso il muro ed entrate in questo misterioso mondo. Un must per tutti i giocatori seri.

I NUOVI CATTIVONI DI ROBOTNIK

Cattivi, anzi cattivissimi, o meglio... Cattivoni! Ci sono cinque nuove minacce con cui dovrete confrontarvi in quest'ultimo livello, e li trovate descritti qui a destra. Alcuni vi spareranno palle di energia. Ricordate che anche se tenete le dovute distanze, le loro armi possono comunque danneggiarvi. Quando vi trovate di fronte uno di questi tipi, osservate attentamente il suo pattern di attacco e agite di conseguenza. Ricordatevi di sfruttare al meglio sia Tails sia tutti i bonus che troverete in giro. L'attacco rotante è molto efficace contro questi simpaticoni. Sfortunatamente, anche se riuscite ad avere la meglio sui cattivoni, il terreno dell'ultimo livello rimane comunque altamente letale, quindi state attenti!

SNAIL BLASTER

Questa creatura si trova sempre attaccata ai muri, e spara palle di energia. La soluzione è semplice, spazzatela via grazie al vostro attacco e proseguite.

ORBINAUT

È un tipo duro da sconfiggere, poiché l'Orbinaut vi può colpire con quattro palle appuntite. Lo potrete uccidere solo colpendolo in piena faccia.

FLYBOT767

Questo uccello vi piomberà addosso da sopra.

DEATHBOT

Questo è un tipo speciale di cattivone che troverete verso la fine della zona. È vulnerabile nel centro, ma state lontani dalle sue braccia!

RIBOT

Ribot fa dondolare una pericolosa sfera di metallo. Saltategli sopra delicatamente e colpite il suo corpo per ucciderlo.

Aggrappatevi saldamente a questa manovia e dondolate sopra il baratro.

Siccome questo è l'ultimo livello, vi conviene attivare anche questo lampione segna posizione. Come tutti gli altri vi permetterà di ripartire da questo esatto punto una volta passati a miglior vita.

Saltate e colpite questo interruttore per poter raccogliere i gustosi power-up. Non c'è niente di meglio, vero?

DIECI ANELLI
Volete raccogliere dieci anelli, eh? Ok ragazzi, colpite l'interruttore e saltate quaggiù.

ROBOTNIK
Una volta che avrete attivato questo bonus, sarà la morte per voi. Quindi, vi prego di non ignorare questo avvertimento!

SPECIAL STAGE
Camminate attraverso il muro per raggiungere il mega-super schermo speciale!

SPECIAL STAGE

Gli Special Stage sono quella parte dei giochi di Sonic che dovete conoscere alla perfezione. Sarete felici di sapere che *Sonic 3* non fa eccezione. Il gioco non è completo fino a quando Sonic non ha collezionato abbastanza smeraldi del Caos da potersi trasformare in Super Sonic. Il posto dove potete raccogliere questi smeraldi è all'interno degli schermi speciali. Per rendervi la vita un tantino più semplice, abbiamo deciso di inserire questa guida che vi spiega come affrontare nel modo giusto questi livelli. Gentili, non è vero?

Nascosto in ogni atto di ogni livello, c'è un grosso anello dorato. La cosa più difficile è trovarlo, ma le nostre mappe sono qui apposta per aiutarvi. Saltate dentro all'anello per raggiungere lo speciale livello tridimensionale. Per poter raccogliere lo smeraldo, dovete colpire tutte le sfere blu. Non è facile e ci sono un sacco di sfere rosse da evitare assolutamente.

Se toccate una sfera rossa il vostro soggiorno è finito. La tecnica migliore è seguire il perimetro degli agglomerati di sfere blu per trasformare le sfere all'interno in preziosi anelli. La velocità di questi livelli è decisamente alta, ma dopo un po' di pratica non dovreste avere alcun problema. Cci sono anche le sfere respingenti, quindi se volete saperne di più continuate a leggere.

Le sfere bianche vi spingono indietro se le colpite. Possono causarvi dei guai seri, quindi cercate di evitarle o di saltarle prima che sia troppo tardi.

Quando raccogliete tutte le sfere blu, automaticamente riceverete l'oggetto più desiderato: lo Smeraldo del Chaos! Tuttavia ricordatevi, uno smeraldo non è abbastanza per soddisfare l'appetito dell'insaziabile Sonic!

Questo è un esempio di Special Stage perfetto. Il perfect si ottiene raccogliendo lo smeraldo e tutti gli anelli. Naturalmente noi qui a Game Power totalizziamo sempre perfect, quindi ormai ci siamo abituati. Di seguito troverete qualche trucco per completare il gioco:

1. Quando venite colpiti da un Cattivone, da una spina, o da qualsiasi altro ostacolo, cercate di raccogliere velocemente quanti più anelli potete.
2. State molto attenti a non lasciarvi scappare qualche stanza segreta (in questo vi aiuteranno le mappe).
3. Usate il vostro attacco per tirarvi fuori dalle situazioni difficili.
4. Quando finite un atto, colpite il cartello più volte per qualche regalo inaspettato.

HELP
La Launch Base è un livello superbo, ricco di colori e molto vario. Viaggerete sopra terribili tubi d'acciaio rotanti e vi farete trasportare da futuristici ascensori che, casualmente, ruotano furiosamente! Verrete talmente sballottati in questo livello che alla fine avrete un senso di nausea, ma dovete cercare di mantenere la testa a posto. In questo intricatissimo mondo dovete costantemente tenere gli occhi aperti a causa delle sue stravaganti meraviglie e dei suoi assurdi trabocchetti.
ROBOTNIK
Non tentate di afferrare questo malefico oggetto. Potreste perdere tutti gli anelli o addirittura una preziosa vita.
ROBOTNIK
Una faccia di pietra sputa fuoco giace qui disseminando in giro qualche pericoloso colpo. Ma non vi preoccupate e calcolate bene i tempi.
Livello 1-2
Saltate sull'uncino e lasciatevi trasportare lungo questa linea attraverso il baratro.
Usate questo ascensore per raggiungere i piani alti.
DIECI
Saltate sui due televisori per raccogliere anelli extra. É facile come rubare le caramelle a un bimbo.
ANELLI
Questa altra diavoleria spinge Sonic verso l'alto a tutta velocità. Preparatevi a essere sparati attraverso le rocce che si trovano sopra il micidiale tubo.
Attivate questo prezioso lampione segna posizione.

PUGNO DI FERRO

Il penultimo guardiano è sorprendentemente facile da sconfiggere. Dovete semplicemente aspettare che il robot esca da una delle tre porte. Appena inizia a far ruotare le sue due braccia appuntite, correte in un angolo. Aspettate che le braccia smettano di ruotare e quindi sferrate il solito attacco, ritiratevi non appena il ciclo ricomincia. Quando il suo braccio esploderà, un paio di attacchi ancora e sarà tutto finito.

SPECIAL STAGE

Prendete l'ascensore e entrate dal tubo a destra. È un po' difficile da raggiungere ma ne vale la pena.

Un livello lungo e difficile da affrontare per un piccolo porcospino blu e per il suo compagno. Pieno di tubi, ascensori e un sacco di brutti cattivoni. La pace, come al solito, è minacciata e Sonic si troverà sempre più sballottato di qua e di là. Lo spaventoso tubo rotante è ancora presente e richiederà un ottimo senso della prospettiva per essere superato. Le molte diavolerie di Robotnik potrebbero rivelarsi un problema ma ci sono molti Special Stage in cui si possono trovare tante belle cose da sgranocchiare. Questi livelli sono più difficili del solito da trovare, ma ne vale veramente la pena. Ci sono anche zone sott'acqua che spaziano da piccole pozze a immense caverne sommerse. In definitiva le bolle d'aria sono essenziali da trovare o altrimenti due animali morti potrebbero venir ripescati, e nessuno di noi vuole che questo accada.

Livello 2-1

Dovete usare il vostro attacco rotante se volete raggiungere la velocità massima.

Dopo che avrete trovato il punto giusto per saltare, questa piattaforma comincerà a crollare. Quindi tenetevi pronti.

Aggrappatevi all'uncino posto sulla fune o utilizzate il tubo che c'è sotto. La scelta rimane a voi, tanto ogni strada porta avanti.

SPECIAL STAGE

Usate il tubo sulla destra per raggiungere la stanza e fatevi strada attraverso l'anello gigante.

SOMMARIO

NOME DEL GIOCO: Sonic the Hedgehog 3
TEMPO IMPIEGATO: 5 giorni
PUNTEGGIO MASSIMO: 5.200.160
NUMERO DEI LIVELLI: 6
LIVELLO DI DIFFICOLTÀ: Facile
ANIMALI STUPIDI PRESENTI IN QUESTO GIOCO: 3
ESSERI UMANI STUPIDI PRESENTI IN QUESTA REDAZIONE: 20 e più

DIECI ANELLI

Entrate da destra. C'è anche un fantastico 1-up da prendere per ottenere una vita extra.

VITA EXTRA

Entrate passando per il tubo sulla destra dopo aver affrontato una piccola e modesta scalata.

State attenti ai cattivoni, perché vi potrebbero sparare se non prendete le dovute precauzioni.

La palla e la catena rappresentano una minaccia per il nostro dinamico duo, specialmente quando sono circondate da cattivoni. Fateli fuori tutti prima di passare.

Afferrate l'uncino per essere trasportati oltre il baratro verso la salvezza, sganciatevi alla fine.

Quando usate l'ascensore fate attenzione alla testa sputa-fuoco sulla sinistra.

SPECIAL STAGE

Fatevi strada dentro la stanza dell'anellone e potrete riempire di bonus la vostra giornata.

BONUS STAGE

Raccogliete 50 o più anelli in un unico atto e saltate dentro un lampione segnaposizione attivato. Una volta dentro vi ritroverete all'interno di un enorme distributore di cicche, ogni cicca è un utile power-up o addirittura un 1-up. Girate la levetta per far scendere le palle. Adesso ci si diverte!

Questo è il livello finale. Incredibile, esattamente come sembra, abbiamo finalmente raggiunto la meta. Chi l'avrebbe mai detto, due numeri fa, che ce l'avremmo fatta? Stappate lo spumante e brindate a noi di Gippì! Oltre quaranta pagine di soluzione, abbiamo rivoltato Sonic 3 come un guanto. Comunque sia, siamo all'ultimo atto. Fallite questa volta e non ve ne pentirete mai abbastanza. Le vostre notti si riempiranno di tremendi incubi, continuerete a sognare come sarebbe stato se non foste morti saltando giù dall'ultima piattaforma.

SPECIAL STAGE

L'ultima possibilità per afferrare uno Smeraldo del Caos! Quindi saltate attraverso il muro e quindi nell'anello.

SPECIAL STAGE

Se saltate attraverso il muro, potete entrare in un bel anellone e raccogliere uno Smeraldo del Chaos.

Livello 2-2

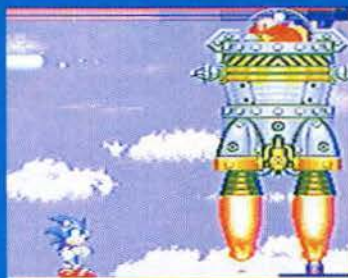
Correte attraverso questo portale e continuate a correre verso sinistra.

Eseguite un attacco rotante contro questo muro e attraversatelo ad alta velocità, obliterando ogni cattivone si trovi sulla vostra strada.

Saltate dentro a questo super ascensore rotante non appena lo vedete. Verrete sballottati a destra e a manca ma arriverete sempre più vicini allo scontro finale con Robotnik.

LO SCONTRO FINALE!

Saltate addosso a Robotnik in alto a destra e continuate a colpirlo per distruggere il robot. Questo è solo un avvertimento di Robotnik, il primo di una lunga serie...

Aspettate che finisca il suo attacco per colpirlo a morte.

L'apparecchio ha perso un pezzo, continuate così, sta per morire.

Il guardiano finale è armato di un potente pugno. Saltategli sulla faccia per tirarlo giù. Dovete solo stare attenti al suo enorme artiglio e tutto andrà bene.

Potenziate Sonic con questi simpatici televisori, che tuttavia non abbiamo inserito in un box. La ragione è facilmente spiegabile: troverete solo anelli extra e questi non sono altamente vitali a questo punto del gioco.

Una volta su questi tubi, schizzerete attraverso il livello a tutta velocità.

Lasciatevi spingere dai respingenti e quindi fatevi trasportare dalla corrente.

Colpite questi interruttori per attivare muri e piattaforme mobili.

Raccogliete questi dieci anelli.

Assicuratevi di azionare il lampione segna posizione quando passate.

Sembra sia tutto finito...

"E adesso, intanto che scorrono gli ultimi secondi di gioco, sentiamo cosa ci dice il caro Dupont."
"Beh Trust, c'è poco da dire, Sonic ha sconfitto il perfido Robotnik sul suo campo. Sonic è veramente un grande!"

"Ma aspetta un attimo Dupont, sembra che non sia ancora finita!"
"Oh! Perché dici questo Trust?"
"Dovresti saperlo, per completare il gioco Sonic deve raccogliere tutti gli smeraldi del Chaos, e sembra che non ce l'abbia ancora fatta!"

"Calmati Trust, hai parlato troppo presto! Il nostro eroe sta diventando tutto giallo e super!"
"Sì, forse hai ragione. Che tipo!"
"Sì Trust, Sonic è grande!"
"Mai come il tuo naso Dupont, mai come il tuo naso."
"Sì, forse hai ragione Trust, comunque sia il punteggio finale è: Sonic 5'000'000, Robotnik 0!"

FINITO

Il primo consiglio per questo livello iniziale è virtualmente inutile: "evitate i proiettili". E pensare che io continuavo a cercare di prenderli tutti e non riuscivo a capire perché morivo così in fretta!... Per fortuna sono stato aiutato da questa astuta strategia. Se siete confusi sulla direzione da prendere, muovetevi finché non appare una freccia che vi indicherà da che parte andare (nel livello Easy).

Livello 1

Arrivate fino alla cima di questo palazzo per prendere l'ultimo Uzi.

Non avrete neanche iniziato che vi si parerà contro subito il primo cattivone. Sparate velocemente e lo farete fuori prima che possa far fuoco.

Dall'inizio, arrivate sulla cima di questo palazzo e passate sulla fune. Verrete catapultati sull'edificio seguente, da cui parte la seconda fune, evitando un sacco di problemi.

Mirate sempre all'altezza delle finestre quando le cose sembrano troppo tranquille. Potete giurare che prima o poi salta fuori qualcuno che vi lancia addosso dei candelotti di dinamite.

Quando è possibile, raggiungete sempre la cima dei palazzi: ci sono sempre armi e power-up da prendere.

Livello 2

Il primo obiettivo di questo livello è salvare gli ostaggi tenuti prigionieri negli edifici. Naturalmente potrete anche prendere la scorciatoia verso l'uscita senza curarvi di nessuno: questo significherà semplicemente che non otterrete il bonus per aver completato la missione.

RoboCop Vs Terminator – il fumetto

Pubblicato dalla Dark Horse (quelli di "Aliens"), scritto da Frank Miller (l'autore de "Il Ritorno del Cavaliere Oscuro" e "Robocop 2") e illustrato da Walter Simonson ("X-Men" e "Aliens"), questo serial diviso in quattro parti mostra lo scontro tra il poliziotto di Detroit e il T-Schwarzenegger. Nel futuro, dopo il famoso "Giorno del Giudizio", la resistenza umana scopre che il programma di Robocop è stato la causa diretta della creazione di Skynet e manda indietro nel tempo un agente per distruggerlo. Naturalmente Skynet invia un Terminator per fare in modo che la storia non cambi e la battaglia per il futuro ha inizio...

AZIONE ● VIRGIN

MD MEGADRIVE

ROBOCOP VS TERMINATOR

Robocop incontra Terminator, ma fortunatamente il dialogo è molto breve. Con i suoi immensi livelli pieni zeppi di insidie e scontri a fuoco, fino ad arrivare a Skynet. Questo gioco divertirà sicuramente gli appassionati del genere. Se fallirete nella vostra missione, l'umanità cadrà in uno stato di barbarie e dovrà nascondersi dai terribili robot. Lasciate che Game Power vi guidi verso un futuro più prospero e tranquillo.

Rimanete a terra, invece che salire per le scale: ci sono più caricatori e più nemici da fare fuori.

Il Grassone

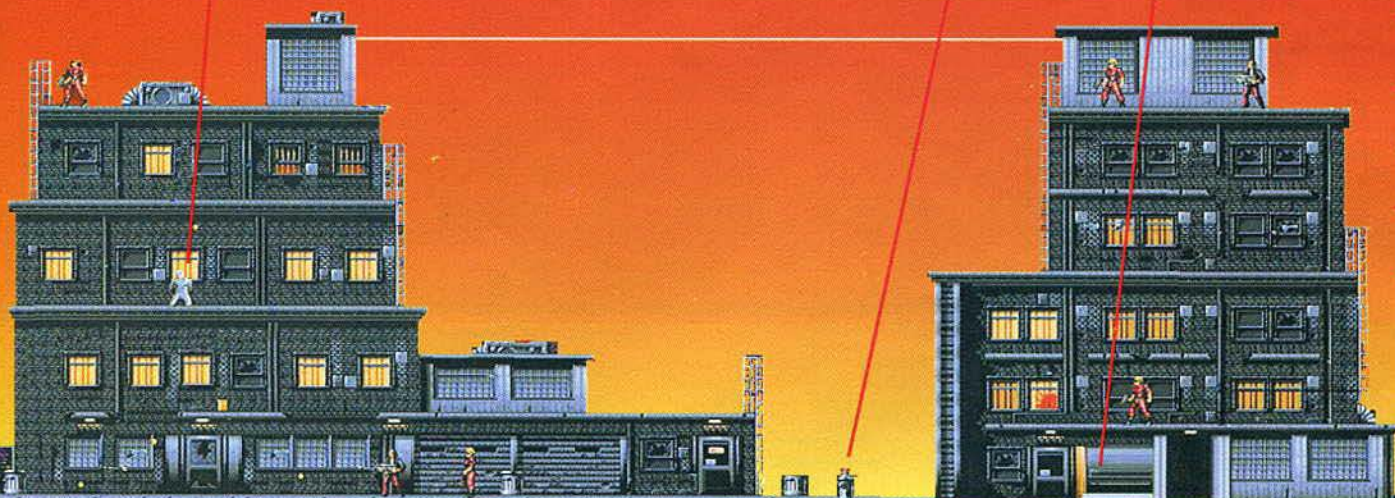
Il primo boss di fine livello ha una tattica di attacco molto semplice: spara un colpo in diagonale verso l'alto e due verso il basso. Avvicinatevi e accucciatevi e poi saltate, in modo da rimanere illesi.

Fate un bel salto premendo in alto da queste piattaforme per raggiungere l'edificio seguente: sulla cima vi aspetta un lancia-missili.

Se avete lo spirito umanitario potrete salvare questi ostaggi: basterà passare loro di fianco per liberarli.

Quando sparate ai bidoni dell'immondizia vi conviene rimanere qualche passo indietro: contengono un sacco di cose, da utili power-up a pericolosi esplosivi.

Quando passate da questo punto sparate in alto al pistolero, o vi beccherete un bel po' di danni.

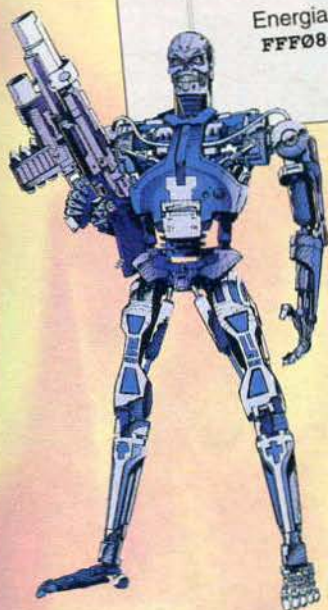
Un altro ostaggio da liberare.

Questi cavi sono ideali per i fifoni che non vogliono essere coinvolti in numerosi conflitti a fuoco. Prendete questa strada se volete arrivare in fretta al Terminator.

Eccoci arrivati! In questo punto dovrete affrontare il Terminator.

Terminator

Schwarzie tira un paio di raffiche, abbastanza semplici da evitare, e poi fa una pausa. Saltate le pallottole e sparategli addosso finché non ricomincia a fare fuoco. Si rialzerà un paio di volte prima di essere distrutto definitivamente.

Ecco una telecamera che seguirà ogni vostra mossa. Distruggetela per scoprire un icona.

Questi mostri che strisciano sul soffitto vi causeranno un sacco di problemi: distruggeteli, basteranno un paio di colpi.

Quando raggiungerete questa piattaforma un nemico scivolerà giù dal palo. Sparate e uccidetelo. Se riuscirete a farlo fuori potrete raccogliere un power-up di proiettili a ricerca.

Questo livello vi vedrà saltare e strisciare sulle travi di un edificio in costruzione abbandonato. La vostra missione è quella di distruggere tutte le telecamere della sicurezza che tengono Skynet informato sui vostri movimenti. Il robot gigante alla fine del livello è veramente tosto e dovrete prepararvi con armi adeguate.

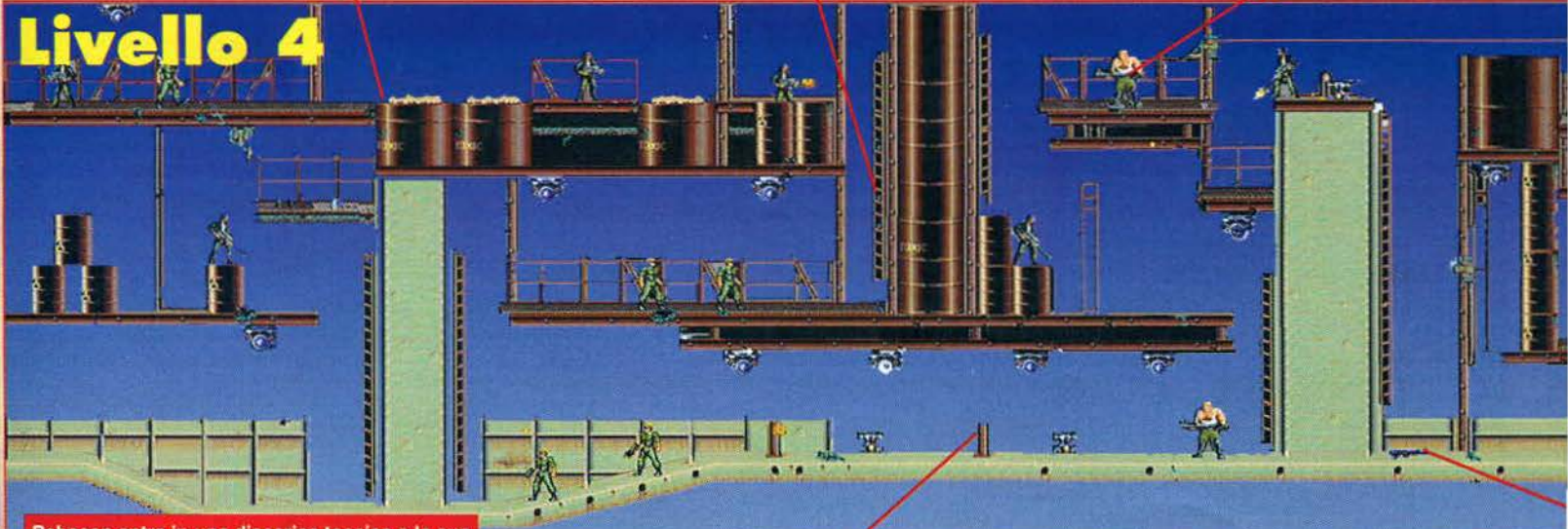
Livello 3

Sparate in alto, subito all'inizio del livello, e un power-up di proiettili a ricerca cadrà dalla piattaforma sovrastante.

Dovrete arrivare al centro di questi barili per evitare di finire bruciacchiati. Andate al limite della piattaforma prima di saltare.

Attaccatevi a questa scala e fate fuori la bestia strisciante sul soffitto a sinistra.

Il bestione che fungeva da boss del primo livello farà diverse comparse durante il gioco. Combattetelo come avete già fatto in passato.

Livello 4

Robocop entra in una discarica tossica e la sua missione, neanche a dirlo, consiste nell'evitare i letali rifiuti. Se cadrete in un contenitore d'acido scoprirete a vostre spese quanto faccia male, perdendo una vita... Siete stati avvertiti.

Queste strane barriere hanno la curiosa (ma preziosa) proprietà di lasciar passare le vostre pallottole ma non quelle lanciate dai nemici. Accucciatevi dietro di esse e continuate a fare fuoco per avere via libera.

RoboCop 2

Qui è meglio avere i proiettili a ricerca. Per battere questo robottone saltate su una scala e salite fino in cima. Quando sta sparando la seconda salva di proiettili, saltate giù e cominciate a scaricargli addosso il vostro arsenale. Dopo un attimo di pausa riprenderà a sparare, quindi risaltate sull'altra scala.

Questi tubi lanciano delle lunghe fiammate: aspettate che si esauriscano prima di saltare dall'altra parte.

Saltate su questa scala e poi arrampicatevi sul tubo per andare ad affrontare il super robot guerriero.

Perfetto! Una bella vita-extra da raccogliere!

Sparate a questa telecamera per raccogliere un bonus di sparo a tre direzioni.

Carro Armato

Assicuratevi di avere un lanciafiamme e avvicinatevi stando bassi: tutte le pallottole del carro armato verranno bruciate. Quando la parte alta esplode, saltate e continuate a sparare.

Questa simpatica icona raddoppia il vostro volume di fuoco.

Questo sparo a tre direzioni è veramente eccezionale: se lo mantenete abbastanza a lungo da incontrare il boss di fine livello potrete superarlo senza perdere una stilla di energia.

Non fate gli eroi in questo punto ed evitate di saltare sui rifiuti tossici: usate la barra di metallo sopra di voi per arrampicarvi.

Queste macchine saltano fuori dal pavimento. Accucciatevi per farle saltare in aria.

Questo livello è ambientato negli uffici dell'OCP e il vostro compito è quello di salvare gli impiegati tenuti prigionieri dai servi di Skynet. Dovrete muovervi in numerosi edifici interconnessi tra loro e, alla fine, dovrete affrontare un duello all'ultimo sangue con un ED-209.

Livello 5

Quando raggiungerete questa porta entrateci, in modo da arrivare alla sezione successiva.

Ci sono due robot sul soffitto in questo punto. Prima di proseguire vi conviene farli fuori senza complimenti.

Questo tubo sul soffitto è difficile da raggiungere: potrete arrivarci saltando dai contenitori simili a portacenere nel corridoio. Fate attenzione ai robot sul soffitto, più avanti.

Questi monitor di sicurezza mostrano il vostro volto a pieno schermo: distruggeteli per impedire alle guardie di conoscere la vostra posizione.

Ci siamo quasi: l'uscita è all'estremità destra del corridoio.

Premete in alto quando passate di fianco a una porta per vedere se potete entrarci.

Ecco l'inizio del livello: preparatevi a incontrare una guardia-terminator verso destra.

Questo è uno dei comandanti dei ribelli. Distruggete il droide sul soffitto e liberatelo: non ha nulla da perdere se non le sue catene.

Continuate a sparare senza interruzioni e fate fuori tutto quello che appare sullo schermo.

I terminator cadranno una volta colpiti, come se fossero morti... Ma quando vi avvicinerete si alzeranno e cominceranno a sparare.

Livello 6

Finalmente siete giunti al complesso minerario sotterraneo, sorvegliato da numerosi "esoscheletri" terminator. In questo livello dovrete liberare i capi della ribellione umana che sono stati catturati e incatenati. Li libererete semplicemente passando loro accanto.

Assicuratevi di saltare dal bordo più estremo della piattaforma, o cadrete nel pozzo di lava e perderete una vita.

Non provate a saltare questo pozzo gigantesco: vi conviene tornare indietro.

Siamo quasi fuori! Entrate in questa porta per arrivare alla penultima sezione.

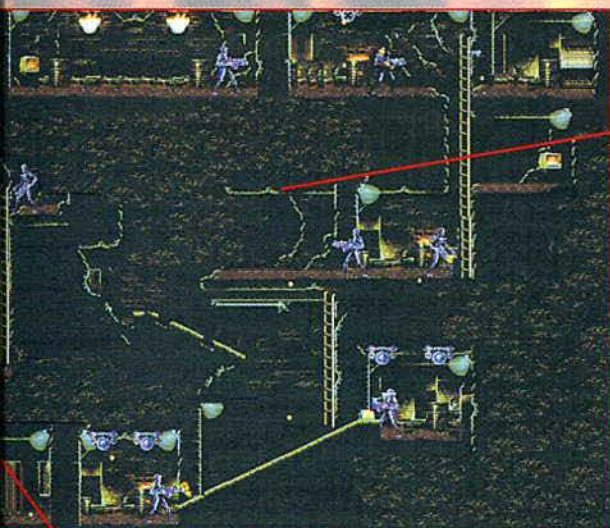
Mentre passate oltre queste porte, premete verso l'alto per vedere se potete entrare in qualcuna di esse.

I robot che strisciano sul soffitto sono una vera noia anche in questo livello: rimanete ben indietro e sparate in alto diagonalmente per distruggerli.

È molto importante distruggere i robot sul soffitto, dato che altrimenti vi seguiranno continuando a sparare proiettili. Una volta fatti fuori riceverete un'icona.

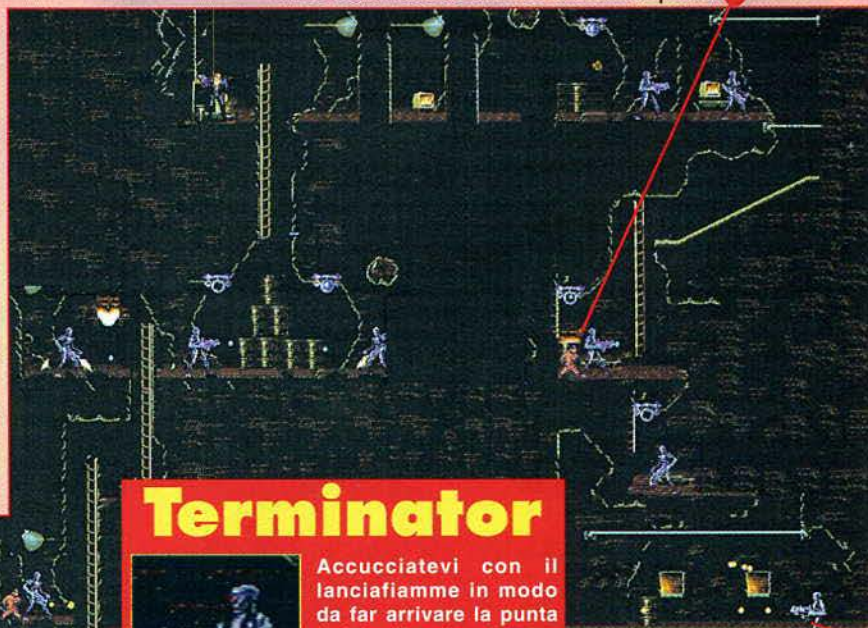
Saltate su questo piedistallo per evitare il fuoco basso della macchina sovrastante.

ED-209

Per evitare il suo fuoco rimanete bene indietro, continuando a sparare senza sosta. Verrà molto vicino e quando sarà a portata di tocco vi conviene saltare sul tubo del soffitto e andare oltre la sua testa. Quando riuscirete a distruggerlo potrete raccogliere un cannone eccezionale.

Date un'occhiata al soffitto per scoprire i massi traballanti. Avvicinatevi e, non appena cominciano a cadere, saltate indietro.

Un altro ostaggio da liberare. Come nei livelli precedenti, non è necessario liberare tutti i prigionieri, ma se lo fate riceverete un bonus alla fine del quadro.

Questi aracnidi robot giganteschi lanciano dei droidi-mina a ricerca. Abbassatevi per distruggerli.

I droidi che stanno sui pozzi di lava vi forniranno sempre, una volta distrutti, delle vite extra.

Terminator

Accucciatevi con il lanciafiamme in modo da far arrivare la punta del fucile alla sinistra della finestra nell'angolo sinistro vicino al robot. Mettete un peso sul pulsante di fuoco e andate a farvi un caffè.

Contro questo terminator è meglio avere un lanciafiamme con fuoco a tre direzioni: potrete ucciderlo senza perdere minimamente energia.

Questo è uno dei pozzi da evitare: morte garantita! Se ci cadete dentro dite addio al nostro eroe.

Queste barriere sono simili a quelle incontrate nei livelli precedenti: potrete spararci attraverso ma i colpi dei nemici non passeranno. Apritevi la strada prima di saltare oltre.

Livello 7

Un livello molto difficile, anche la vostra missione riflette la sua mortalità: "Sopravvivi!". Nessun umano potrebbe resistere a questo livello, ed è per questo che incontrerete soltanto Terminator. Attenzione ai pozzi in cui potrete incontrare morte certa: lanciano dei colpi laser verso l'alto.

Ricordate i Frankie Goes to Hollywood? "Ti proteggerò dall'artiglio incappucciato e terrò lontani i vampiri dalla tua porta..." Distruggete questo grappino per beccarvi una bella icona.

SOMMARIO

TITOLO: Robocop Vs the Terminator
TEMPO IMPIEGATO PER FINIRLO: 3 giorni
PUNTEGGIO MASSIMO: 9.999.990
NUMERO DEI LIVELLI: 10
LIVELLO DI DIFFICOLTÀ: Difficile
CAPELLI PERSI: 3.467
CHINOTTI BEVUTI: 64
PACCHETTI DI SIGARETTE: 9
COLONNA SONORA CONSIGLIATA: Metallica

I pavimenti sono cosparsi di mine accecanti che dovrete assolutamente evitare. Saltate in alto e sparate diagonalmente verso il basso per liberarvi il cammino.

Questi pozzi di lava significano morte assolutamente certa. Non provate a sentire la temperatura dell'acqua con un dito.

Livello 8

Un terminator rosso! Cadrà ben tre volte prima di saltare in aria sul serio... Fate attenzione!

Ecco ancora i massi traballanti. Avvicinatevi fino a farli cadere e poi saltate subito indietro, prima di venire travolti.

Un'altra sezione di miniere sotterranee. La vostra missione (sempre che accettiate di compierla), è di distruggere tutti i terminator rossi (e non è un lavoretto facile facile...). Questa sezione è divisa in due parti e alla fine incontrerete un boss gigantesco. Dovrete trovare l'uscita in ogni livello per proseguire.

Terminator Super Armato

Per superare questo bestione rimanete all'estremità destra dello schermo e aspettate che spari due raffiche in rapida successione. Quando i proiettili della seconda salva vi arrivano vicini, saltate a sinistra e poi ancora a destra. Ripetete questa mossa fino a farlo saltare in aria.

Queste piattaforme nascondono un sacco di power-up per la vostra energia. Continuate a saltare e non curatevi dei colpi che vi possono colpire.

Ignorate le torrette su entrambi i lati e correte giù dalla scala più velocemente possibile.

Un sacco di vite extra! Raccoglietele tutte, ne avrete bisogno!

Questa sezione di piattaforme è piena di pozzi del non ritorno... Preparatevi a subire qualche danno mentre cercate di correre dall'altra parte più velocemente possibile.

Calciatore Assassino

Quando entrate nella caverna, rimanete nel tubo più basso sulla sinistra, mentre il mostro avanza. Quando spara la prima volta fate un salto. Sulla seconda raffica, invece, saltate in alto fino al tubo successivo e andate dall'altra parte.

Ecco l'uscita, finalmente! Non entrate finché non avete un grosso cannone e avete recuperato i vostri nervi d'acciaio.

All'estremità sinistra della tana del boss troverete un fucile molto interessante. In quella destra, invece, c'è un bonus di energia e un'icona per raddoppiare la velocità delle raffiche della vostra arma.

ARMAMENTO

AUTO-9
La vostra arma di base: quasi inutile contro i boss di fine livello.

LANCIAFIAMME
Un fuoco a tre direzioni molto simpatico che serve anche come difesa.

LANCIAMISSILI
Un potere di fuoco considerevole ma, purtroppo, a corto raggio.

MISSILI A RICERCA
Ronzano attorno ai nemici come uno sciame di api!

GRANATE TELEGUIDATE
Sfidate le leggi della fisica!

CANNONE 20mm
Disarmate l'ED-209 per impossessarvi di questo bestione.

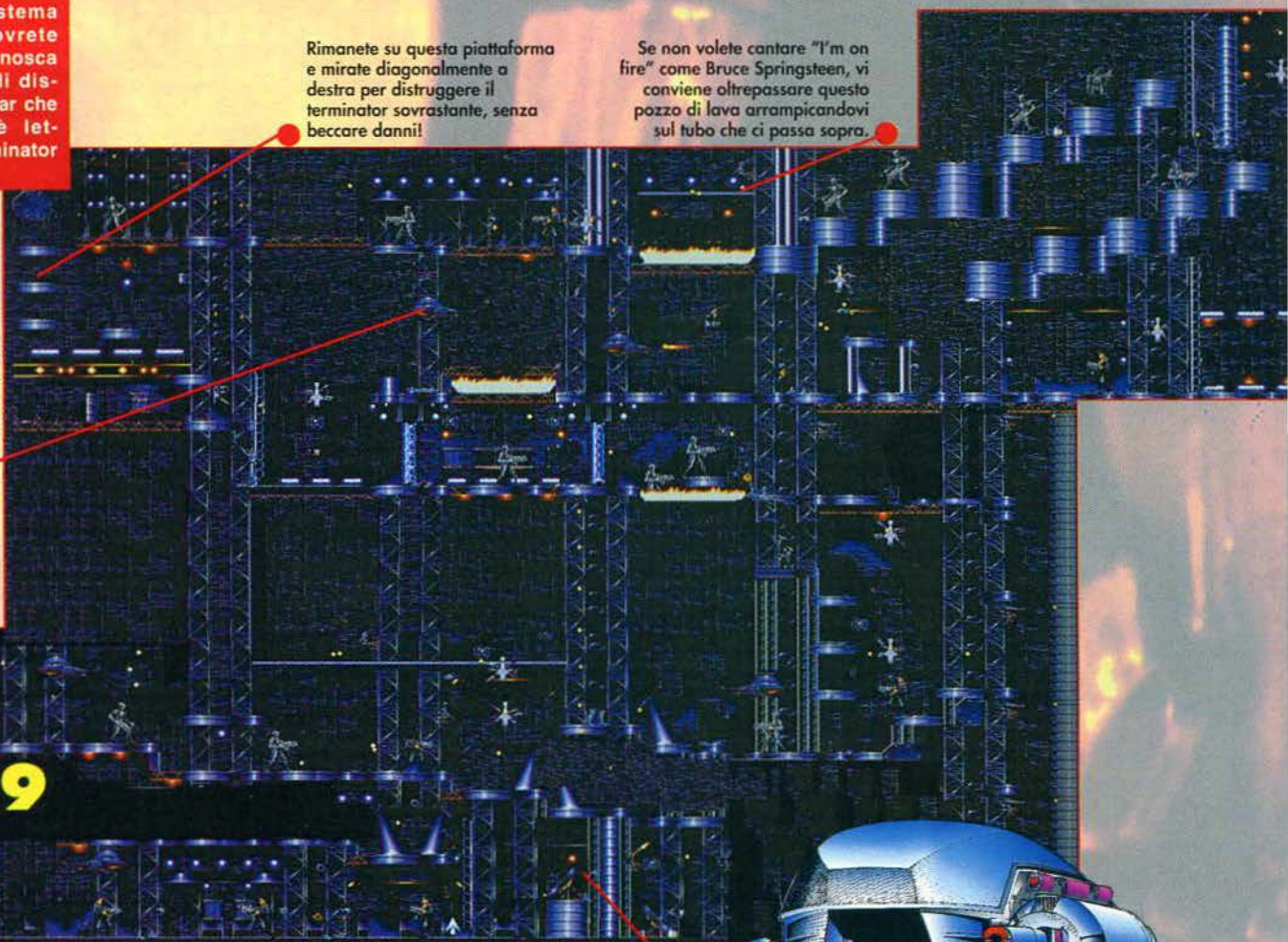
LASER
Una vera potenza. Un laser al rubino che dà del filo da torcere a chiunque.

FUCILE AL PLASMA
Non lo troverete prima del sesto livello.

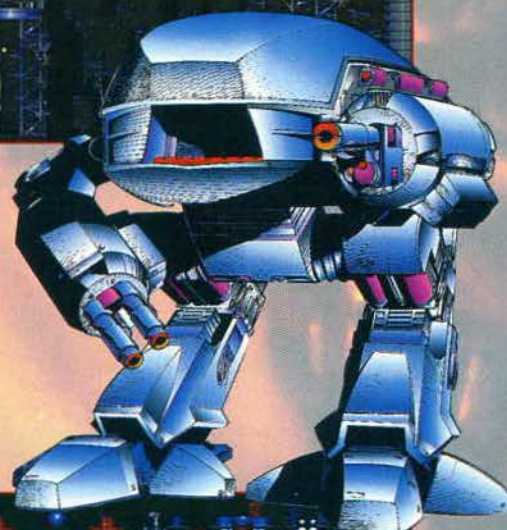
Una volta entrati nel sistema interno di Skynet, dovrete assicurarvi che nessuno conosca la vostra posizione, quindi distruggete tutte le antenne radar che vedete. Questo livello è letteralmente infestato da terminator agguerriti.

Rimanete su questa piattaforma e mirate diagonalmente a destra per distruggere il terminator sovrastante, senza beccare danni!

Se non volete cantare "I'm on fire" come Bruce Springsteen, vi conviene oltrepassare questo pozzo di lava arrampicandovi sul tubo che ci passa sopra.

Questi cannoni fissati a terra non possono essere distrutti, ma non hanno neanche una grande mira, fortunatamente.

Livello 9

Arnie vi sbarra la strada. Dovrete ridurlo a uno scheletro e farlo cadere altre due volte prima di distruggerlo definitivamente.

Ecco uno dei radar da distruggere. Dopo averlo fatto saltare in aria scoprirete un sacco di power-up, soprattutto per la vostra energia.

A questo punto, probabilmente, vi verrà voglia di tornare a casa a guardare la televisione e a bervi un the caldo. Tenete duro! Dovrete superare ancora tre sezioni molto dure prima di fare i conti con il sistema centrale di Skynet in persona. Contiamo tutti su di voi.

Questa uscita vi porterà a un'altra sezione futuristica.

Questa sezione vi vedrà impegnati contro terminator armati molto pesantemente. Se riuscite a saltarli avrete un paio di secondi prima che si girino per distruggerli.

Se salirete su questa scala senza mai fermarvi, potrete sfuggire ai colpi dei terminator che vi aspettano sulle piattaforme a destra.

Livello 10

I droidi che strisciano sul soffitto infestano questo livello. Distruggerli può rivelare delle icone preziose o un'esplosione letale, quindi rimanete a distanza.

Un altro Terminator

Questo terminator tirerà quattro raffiche verso l'alto seguite da altre tre verso il basso. Rimanete sulla piattaforma come nell'immagine e colpite il terminator durante le prime salve di colpi. Scappate quando spara verso il basso e ripetete la sequenza.

La strada più facile per arrivare al livello del terreno è saltare giù e lasciarvi cadere per metà prima di aggrapparvi al tubo verticale.

La vendetta dei ragni di metallo! Fate attenzione ai droidi mina che corrono sul pavimento.

Distruggete questo terminator per raggiungere l'uscita verso destra.

Entrerete da questa porta, all'inizio del livello finale prima di incontrare il super-boss. Scendete la scala e andate a destra.

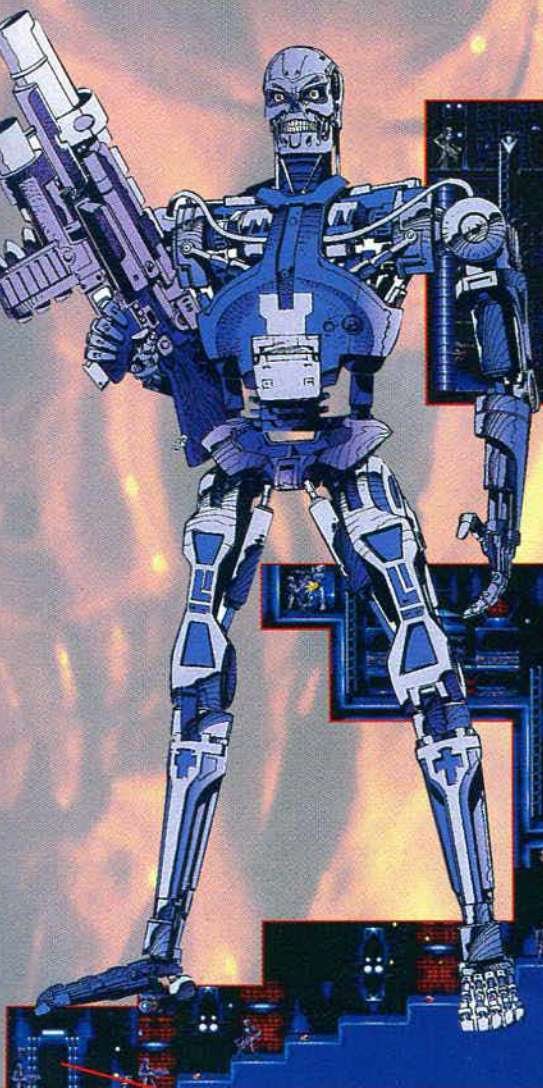
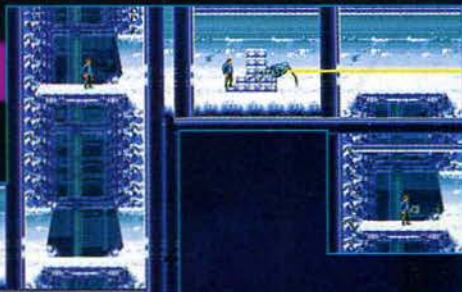
Una volta arrivati sulla cima di questa sezione, andate all'estremità sinistra e premete in alto per entrare nell'uscita nascosta che vi porterà al penultimo boss.

Se supererete questi quattro tubi, raggiungerete una vita extra e un bonus di energia, sorvegliati da uno scheletro terminator.

Perfetto! Uscite di qui e sarete arrivati al vostro confronto finale con Skynet!

Ecco l'inizio di questa sezione abbastanza breve. Non appena entrerete verrete attaccati da terminator su entrambi i lati.

Skynet

Distruggete il terminator sulla sinistra e ne vedrete apparire un altro sulla destra. Ignoratelo. Rimanete all'estremità sinistra e continuate a saltare colpendolo proprio in mezzo agli occhi. Così vicini i colpi del teschio saranno facilmente evitabili.

In questo punto troverete un'icona lampeggiante che si trasformerà in tutti i bonus presenti nel gioco. Saltateci sopra quando apparirà quella del laser. Anche il boss finale lascerà cadere delle icone simili, mentre lo colpite.

Base Ribelle 3-2

Questi ragni meccanici possono sembrare pericolosi ma in realtà sono molto facili da eliminare.

Questi soldati imperiali volanti possono costituire un bella minaccia se non li fate fuori abbastanza velocemente.

La fuga di Ian lo porterà di nuovo in un labirinto di corridoi. Datevi il tempo di esplorare ogni strada senza uscita, visto che potrete scoprirci numerosi bonus nascosti.

Uccidete i soldati imperiali mentre escono da questa porta e raccogliete i preziosi cuoricini che abbandoneranno.

Forza, siete quasi arrivati alla fine! Alla fine di questo livello vi aspetta un guardiano piuttosto imponente, che tra l'altro potevamo ammirare solo nel terzo film della trilogia. Evidentemente i programmatori si sono un po' gasati!

THE EMPIRE STRIKES BACK

2° PARTE

Campo d'Asteroidi

Dovendo abbattere un certo numero di caccia TIE, vi renderete conto che questo livello è incredibilmente difficile. Dovrete solo riuscire a colpire i caccia nemici ed evitare gli asteroidi. Esistono due metodi basilari per passare questo livello. Il primo consiste nello sparare agli asteroidi o evitarli, e sparare ai caccia nemici quando sono a portata di tiro. In questo modo ridurrete le perdite di energia agli scudi. La seconda, sta nel premere la croce direzionale del vostro joypad in diagonale in su a sinistra. In questo modo li "trascinerete" nel vostro mirino. I caccia nemici attaccano con una determinata sequenza. Prima ne arriveranno 10 di colpo, poi altre due ondate da 5. Una volta abbattuti il numero di caccia richiesti, evitate gli asteroidi e lanciatevi nell'hyperspazio e nel prossimo livello.

Dagobah 2-1

Esplorando le piattaforme più alte, Luke scoprirà numerosi power-up che lo aiuteranno più avanti.

Il secondo livello di Dagobah è più o meno simile al primo. Esplorate ogni piattaforma se siete intenzionati a raccogliere tutti i bonus esistenti. Il vostro compito principale è trovare Yoda, l'ultimo cavaliere Jedi e futuro maestro di Luke.

Queste creature vagamente simili a dei lupi sono piuttosto difficili da eliminare. Cercate di buttarli giù dalle piattaforme piuttosto che combatterli.

Quando raggiungerete questi funghi, saltate in aria e raccogliere il bonus della Forza.

Continuate a saltare in modo da evitare tutte le creature che strisciano al suolo.

Distruggete queste casse per trovare una varietà di bonus come cuori, bombe a mano, ecc...

Ad aspettarvi alla fine del livello, non troverete solo il temibile guardiano, ma anche la principessa Leila nel suo abbigliamento invernale!

Base Ribelle 3-3

Sparate in questo punto verso l'alto per scoprire un utilissimo cuore e un power-up per il vostro blaster.

Il Bipede

Il bipede imperiale è un vero osso duro! Dovete evitare di trovarvi nella sua linea di fuoco e cercare di distruggere la torretta al centro. Una volta distrutta, il bipede comincerà a correre e saltare per tutto lo schermo. Cercate di passargli dietro e blastatelo a dovere. Se avete qualche granata è ancora meglio!

Gabole

TEST DEI SUONI

In qualsiasi livello, tenete premuti i tasti Y, B, X, A e basso. Premete start e apparirà la schermata di selezione delle musiche e dei suoni.

7 CONTINUA

Nella schermata di presentazione, digitate i seguenti tasti: X, Y, A, B, X, X. Se non funziona, spegnete e riaccendete la console.

VITE EXTRA A GO-GO

Andate nella prima grande voragine di Hoth e lasciatevi cadere a sinistra in modo da atterrare sulle piattaforme invisibili. Sparate in aria e raccogliete le 4 vite che appariranno. Ammazzatevi nel fondo del pozzo e ripetete l'operazione finché non avrete raggiunto il numero di vite desiderato.

Dopo essersi schiantato con il suo fedelissimo X-wing sull'ostile pianeta Dagobah, Luke si ritrova abbandonato nel bel mezzo di una fitta foresta tropicale piena di creature dalle cattive intenzioni. Comunque, era destino che finisse in questo posto, il perché lo scoprirete più avanti!

Salite fin qua per raccogliere uno dei poteri della forza: il controllo della mente.

Dagobah 1

Scendete fin qui per raccogliere un altro potere della forza: la levitazione.

Questo power-up per potenziare il vostro blaster cade proprio al momento giusto per darvi una mano a difendervi dalle schifide creature che vi assalgono.

Il droide R2 si trova in questo punto. Camminateci dentro per completare il livello.

Salite fin qua con il potere di levitazione per trovare un imponente serie di power-up della forza. Credetemi!

Dagobah 2-2

Cercate in questa zona per trovare un sacco di bonus interessanti!

Usate il potere di levitazione per frugare nelle parti alte di questo livello. Nascosti dietro alcune piante, potrete trovare interessanti power-up.

Dagobah 3-1

La parte finale di Dagobah non è delle più facili. All'inizio del livello, usate il vostro potere di levitazione per raggiungere una piattaforma segreta. Lì troverete una moltitudine di bonus e power-up della Forza. Il resto del livello non è molto difficile da completare anche se vi aspetta qualche sorpresina.

Cadete in questo piccolo laghetto per raccogliere un cuore e un nuovo potere: il congelamento.

Controllate nell'acqua. Potreste trovare alcuni power-up interessanti.

La città tra le nuvole

Quest'impressionante livello in 3 dimensioni è piuttosto facile da completare, sempre che non corriate inutili rischi! Il vostro compito consiste nell'abbattere un certo numero di macchine volanti.
Per farlo bastano ampiamente i vostri cannoni laser, anche se a volte vi consiglio di usare le torpedini a protoni in modo da risparmiare tempo. Continuate ad andare su e giù in mezzo alle nuvole in modo da confondere il nemico e cercate di raccogliere i bonus che appaiono ogni volta che distruggete un veivolo avversario.
Ogni volta che abbatterete un nemico, la città delle nuvole si avvicinerà. Una volta raggiunto lo scopo prefissato, dirigetevi verso la città per completare il livello.

Una volta giunto nella città volante di Bespin, Ian, piuttosto ansioso di ritrovare il suo vecchio amico Lando Calrissian, si rende conto di essere caduto in una trappola imperiale. Questo primo livello richiede una certa abilità nel saltare alcune voragini e un certa destrezza nel blastare i vostri nemici. La tattica migliore sta nel distruggere tutti i nemici presenti sullo schermo piuttosto che evitarli. In questo modo, vi terrete una costante fonte di rifornimento di energia e power-up.

Se volete un consiglio, saltate questi cannoni invece di affrontarli.

Queste piattaforme cominceranno a scendere quando ci salirete sopra. Continuate a saltarci sopra finché non risaliranno al loro massimo prima di saltare su quella successiva.

Cloud City 1

A questo punto Ian dovrà cominciare a correre il più velocemente possibile su queste piattaforme instabili. State attenti al cannone laser che vi aspetta alla fine del livello che potrebbe farvi fare una brutta di fine.

Siete finalmente giunti alla fine di questa pericolante sezione ma non rilassatevi troppo visto che più avanti vi aspettano nuovi pericoli.

Codici

Hoth 1.1	SSFJNP	Ribelle 3	DGBDPL
Hoth 1.2	JRWNPL	Dagobah 1	PGBNBH
Hoth 2	TCCPSJ	Dagobah 2	TNPSPL
Hoth 3	NLBJJF	Cloud C. 1	DLPMMD
Hoth 3-D	RCWJMF	Cloud C. 2	FSFMSR
Walker 1	JRGRTD	Fabbrica	SHRBLW
Walker 2	MDBNMR	Camera C.	LNGPNN
Ribelle 1	HDPPLL	Cloud 3D	FCPDPC
Ribelle 2	GTLCNP	Reattore	HPLSHJ

Queste strane piante non possono essere distrutte, quindi vi conviene oltrepassarle saltando ed evitare i loro proiettili.

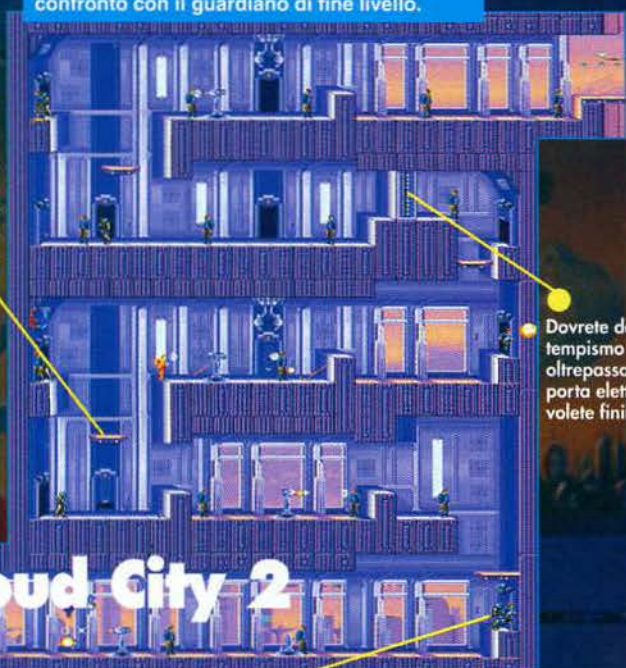
Raccogliete questi bonus per totalizzare il massimo punteggio.

La prima parte di questa sezione consiste nel camminare sulla spina dorsale del guardiano di fine livello: Hagobah. Utilizzate il vostro potere di Levitazione per raggiungere la piattaforma nascosta.

Quando avrete raggiunto Habogad, selezionate il potere per curarvi, nel caso ne aveste bisogno, e saltate roteando con la vostra spada. Evitate la sua bocca a ogni costo! Mirate prima agli occhi. Una volta distrutti, Hagobah comincerà a percorrere l'intero schermo, a volte immergendosi. Continuate a saltare roteando con la spada!

Cloud City 2

La Città tra le nuvole vi riserva ancora numerose trappole. Usate le stesse tecniche viste in precedenza per poter procedere senza danni. Controllate la mappa per scoprire sezioni segrete e power-up nascosti, dato che ne avrete bisogno al momento del confronto con il guardiano di fine livello.

Questo ascensore può rivelarsi particolarmente difficile da raggiungere.

Dovrete dar prova di tempismo per oltrepassare questa porta elettrica se non volete finire abbrustoliti.

Ecco uno dei più temuti cacciatori di taglie di tutta la galassia: 4-LOM! Uscirà da questa porta e comincerà subito a spararvi addosso!

Cloud City 3

Ecco Zuckuss, un altro cacciatore di taglie. Cercate di farlo fuori prima che abbia il tempo di attivare i suoi scudi!

Passate di qua se avete bisogno di un po' d'energia e di un bel power-up per la vostra pistola.

Adesso le cose si fanno serie! Invece d'incontrare i soliti soldati imperiali e cacciatori di taglie, in questi corridoi farete "amicizia" con numerosi cannoni e droidi di manutenzione. Affrontateli con calma!

Ecco Bossk, un altro cacciatore di taglie piuttosto rinomato! Cercherà in tutti i modi di farvi fuori! State attenti ai suoi numerosi modi di attaccare e ricordatevi che ci vorranno parecchi colpi per metterlo al tappeto.

Un soldato imperiale vi sta aspettando su questa piattaforma. Sbarazzatevene con una granata!

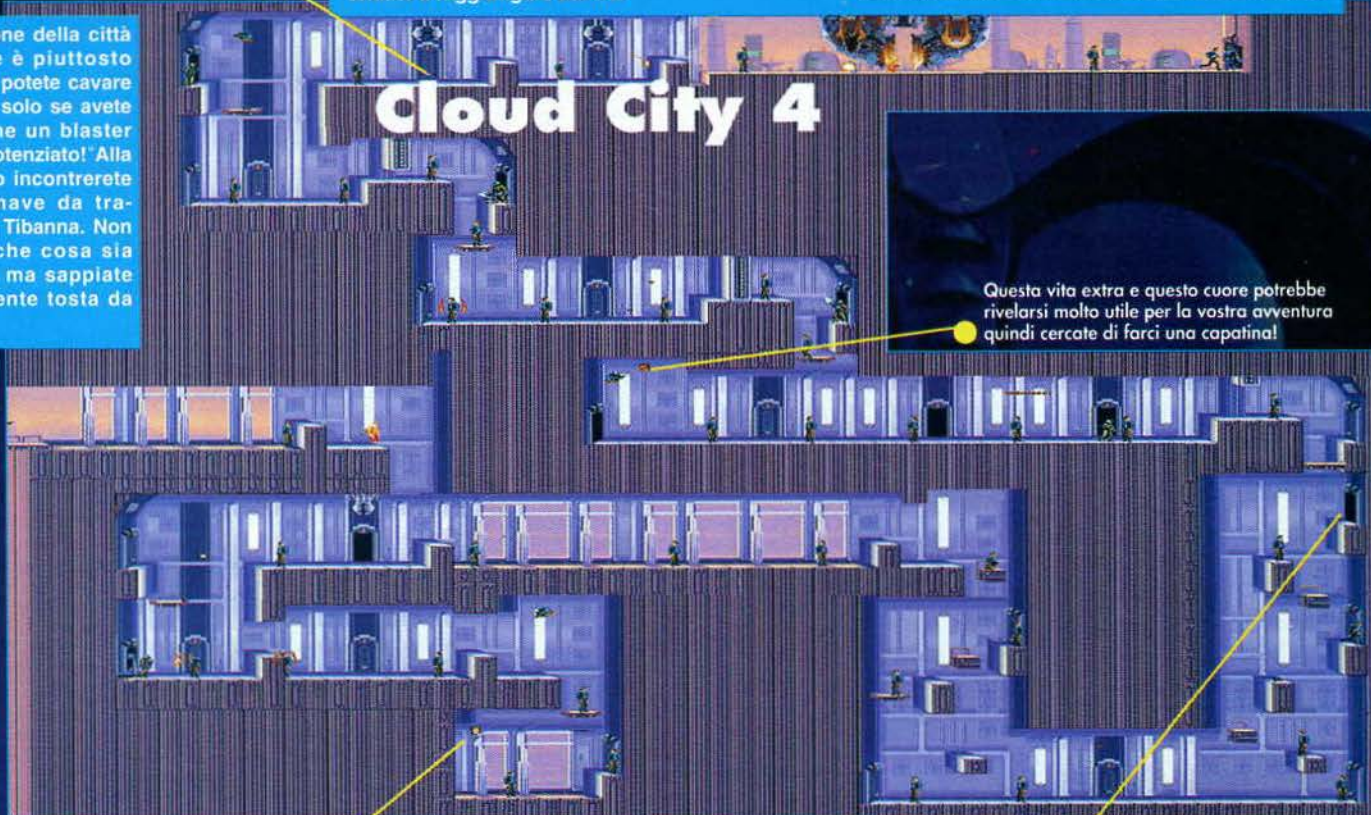
HELP

Il guardiano

Assicuratevi di avere una pistola abbastanza potente prima di affrontare il guardiano. Mentre l'astronave vi segue sullo schermo, rotolategli sotto, giratevi e sparategli. Provate anche a tirargli qualche granata a frammentazione! Ci sono 7 punti dove potete colpirla, ma cercate di non concentrarvi su uno solo per volta. Cercate di beccarli tutti per indebolire il guardiano poco a poco... una volta distrutto il mezzo nemico, andate a raggiungere Lando.

Sparate alle creature che usciranno da questa porta e curatevi raccogliendo i cuoricini che abbandoneranno.

L'ultima sezione della città tra le nuvole è piuttosto difficile. Ve la potete cavare egregiamente solo se avete a disposizione un blaster abbastanza potenziato! Alla fine del livello incontrerete la temibile nave da trasporto di gas Tibanna. Non chiedetemi che cosa sia esattamente, ma sappiate che è veramente tosta da tirare giù!!!

Cloud City 4

Questa vita extra e questo cuore potrebbe rivelarsi molto utile per la vostra avventura quindi cercate di farci una capatina!

Scendete in questa stanza segreta a fare rifornimento di energia e potenziare la vostra arma.

Orribili mutanti continueranno a uscire da questa porta, quindi cercate di salire su questa piattaforma nel momento giusto e continuate ad andare a destra se non volete essere spinti giù dalla piattaforma e dover ricominciare la scalinata da capo.

La Fabbrica 2

Questo pendio non è molto semplice da risalire dato che verrete assaliti da numerose creature, quindi occhio!

Continuate a saltare in modo da evitare inutili bruciature nella lava, ed evitate i droidi di manutenzione che potrebbero infastidirvi.

Anche se Chewie ha una barra di energia piuttosto imponente, cercate lo stesso di allungarla trucidando, ondata dopo ondata, tutti i nemici che vi si scaglieranno contro. raccogliete ogni spada laser che trovate, visto che più energia avrete, e maggiori saranno le possibilità di raggiungere la fine del livello.

La camera criogenica

Visto che Gheim Pauà è la miglior rivista di videogiochi in tutta Italia, è normale che scopriamo tutte le stanze segrete possibili di ogni gioco. Devo però ammettere che questa era piuttosto difficile da trovare! Statemi a sentire! Nella stanza criogenica, seguite la strada finché non raggiungerete un imponente voragine con una serie di piattaforme sopra. Lasciatevi cadere a sinistra e premete in avanti quando avrete raggiunto il fondo. Riceverete power-up a go-go!!! Per eliminare il guardiano, girategli attorno continuando a blastarlo.

La vostra battaglia finale comincia qua, nel reattore. Questi livelli non saranno troppo difficili se avete con voi la quasi totalità dei poteri della Forza. Il modo più facile per completare questo livello e salire sul tetto con l'aiuto della forza e correre verso destra.

Reattore 1

Non perdete tempo attraversando questa piscina di lava dato che una vostra minima esitazione potrebbe condurvi alla morte!

Cercate di ignorare i droidi di manutenzione se possibile, visto che rischierete di cadere nella lava tentando di farli fuori.

Fabbrica 1

Alcune creature possono attivare uno scudo per impedirvi di ucciderle. non badateci e oltrepassatele saltando.

È tempo per Chewbecca di entrare in azione e fare vedere cosa sa fare un Wookie. Non dimenticatevi di usare il devastante attacco roteante di Chewie che vi sbarazzerà di numerosi avversari alla volta. I pericoli più grandi che incontrerete in questo livello sono i pozzi di lava. ce ci cascherete dentro, perderete energia molto rapidamente e difficilmente ne verrete fuori, quindi continuate a saltare sulle piattaforme galleggianti!

Quando scenderete con questo ascensore, usate i pulsanti L e R per vedere quello che vi aspetta sotto. Questo dovrebbe aiutarvi a non cadere nella lava.

Il guardiano

Questo guardiano, anche se d'apparenza molto minaccioso, è piuttosto semplice da battere. Mentre si immerge nella lava, sparate ai tubi soprastanti poi a quelli sottostanti. Potrebbe anche eiettarsi in un piccolo modulo che andrà distrutto con pochi colpi!

Sparate ai lati dell'ascensore in modo da scoprire numerosi cuori bonus.

Fabbrica 3

La seconda parte della fabbrica vi metterà di fronte numerosi mostri mutanti e sempre più pozzi di lava bollente! Cercate di conservare la vostra energia per il mostro di fine livello dato che lo dovrete combattere su piattaforme che affondano. Ricordatevi il trucco: continuate a saltare!

Se vi piace rischiare, cercate di abbattere la torretta sul soffitto.

Usate questa gru per attraversare il pozzo di lava. State però attenti a non farvi buttare giù dal simpatico droide di manutenzione.

Premete verso il basso e sparate. La vostra spada laser rimanderà il colpo al suo legittimo proprietario e vedrete il cannone laser volare in tanti piccoli pezzettini!

Se prendete la strada inferiore, state attenti ai soldati imperiali che vi cadranno addosso dai vari buchi nel soffitto.

Aspettate qua che si formi la piattaforma prima di raggiungere il secondo livello.

I soldati Imperiali a bordo delle motospeeder sono una seria minaccia. Rimanete al centro delle piattaforme finché non li avete eliminati.

Ecco il vostro primo confronto con Lord Fenner. Quando vi attacca, difendetevi con la vostra spada laser (giù + sparo) e poi attaccatelo subito. Non vi ci vorranno molti colpi per cacciarlo via!

Questa sezione può essere molto pericolosa se non vi guardate bene sopra e sotto di voi. Saltate solo quando siete sicuri di dove atterrerete.

Reattore 2

Come in precedenza, la strada migliore è quella più alta!

Reattore 3

Una volta respinto Lord Fenner, continuate ad andare a destra. Usate i poteri della forza per curarvi e uccidete il maggior numero di nemici possibile affinché possiate far il pieno di forza.

Prendete il tempo necessario per distruggere questi cannoni laser e raccogliere preziosi power-up!

Per evitare inutili perdite di energia, eliminate questi cannoni saltando oltre e roteando in aria con la vostra spada. Effetto garantito!

Blastate le ondate di soldati imperiali rossi e raccogliete gli eventuali power-up che potrebbero rilasciare.

Di nuovo davanti a vostro padre! Colpitelo come prima, anche se dopo che aver incassato un certo numero di colpi vi scaraventerà attraverso la finestra... Non preoccupatevi!

Salite su queste piattaforme per fare il pieno di bonus e power-up.

Livello Bonus

Mentre Luke sta cadendo, scaraventato fuori da Lord Fenner, potrete raccogliere una moltitudine di bonus prima dello scontro finale. Continuate a muovervi a sinistra e a destra velocemente in modo da raccogliere tutti bonus.

Reattore 4

Raggiungete questa piattaforma e raccogliete i vari power-up di energia vitale e Forza.

Ecco un'altra serie di pericolose piattaforme da oltrepassare. Tenete attivato il potere di levitazione nel caso ne mancaste una!!!

Distruggete subito le varie ondate di soldati imperiali volanti che vi attaccheranno prima che si accumulino e vi sopraffacciano.

Ancora una volta usate i tasti L ed R per sapere con esattezza dove si trova la prossima piattaforma.

Varcando quest'ultima porta arriverete direttamente nella stanza dell'incontro finale con Lord Fenner. Siete sicuri di essere abbastanza addestrati per poterlo sconfiggere? Solo un vero Jedi ci riuscirebbe!

Siete giunti nell'ultimo livello del gioco. Vi mancano ancora alcune piattaforme prima di dover affrontare nuovamente Lord Fenner nello scontro finale. Non potete certo ritirarvi adesso!

Reattore 5

Lord Fener

Prima di iniziare a combattere, attivate il potere della forza per curarvi. Come già visto, dovete alternare le fasi di difesa e di attacco. Saprete che avrete raggiunto il bordo della piattaforma quando il cattivone vestito di nero comincerà a scagliarvi contro tutto quello che gli sta vicino. Riparatevi dietro la vostra spada, raccogliendo i bonus che potrebbero comparire.

CONGRATULATIONS
YOUNG JEDI!
YOU HAVE BEATEN THE EVIL
IMPERIAL LORD. DARTH VADER.

RANDOM

Trucchi, trucchi e ancora trucchi. La bellezza di sei pagine piene di gabole e password per tutti i gusti. Da questo mese, inoltre, troverete anche i codici per l'Action Replay 2. Colgo l'occasione per ricordarvi che se alcuni cheat non funzionano può dipendere dalla versione della cartuccia e dallo standard Jap/USA.

SNES

SUPER ADVENTURE ISLAND

SELEZIONE LIVELLO

Accendete la console, aspettate che compaia il titolo per la seconda volta, tenete premuto L, Destra e X e premete Start. Ora potrete scegliere da quale livello partire con la semplice pressione di un tasto.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Il bellissimo gioco di calcio dell'Electronic Arts nasconde diverse gabole che hanno fatto letteralmente ribaltare il nostro Log: dovete premere i tasti nella schermata delle opzioni (quella in cui si può scegliere la presenza degli effetti sonori e delle musiche).

SUPER-TIRO

Premete B, A, B, B, B, B, B, B, B e B. In questo modo, la vostra barra della potenza di tiro aumenterà del 25% e potrete tirare delle bordate micidiali.

MURI INVISIBILI

Premete Y, Y, Y, X, A, A, A e B. Ai bordi del campo ci sarà un muro invisibile che impedisce alla palla di uscire.

PALLA PAZZA

Premete X, A, B, Y, Y, B, A e X. La palla si comporterà in maniera assurda, seguendo delle leggi fisiche tutte da scoprire...

TIRO A BANANA

Premete B, A, R, B, Y e L. L'aftertouch sarà così esagerato da farvi impazzire e ogni tiro sarà una vera impresa!

SUPER-PORTIERE

Premete A, A, A, A, A, Y, Y, Y, Y e Y. Gli attributi del vostro portiere saranno esaltati e nessuna palla (o quasi) supererà la linea del gol.

DREAM TEAM

Premete A, A, B, B, Y Y, X e X. La vostra squadra diventerà imbattibile grazie agli attributi elevati al massimo anche se non supererebbe mai un test anti-doping.

SUPER-ATTACCO

Premete R, R, R, R, R, L e R. Per giocare con una squadra fortissima in attacco, che non si lascerà sfuggire nemmeno un gol.

SUPER-DIFESA

Premete L, L, L, L, L, R e L. La difesa della vostra squadra sarà impenetrabile grazie agli attributi elevati.

TURN AND BURN

PASSWORD

Livello 2	NQBJKLFF
Livello 3	GSZWBFPT
Livello 4	RRHCZJVM
Livello 5	BPYXDLNF
Livello 6	LFMGWTKQ
Livello 7	PDTBCZNJ
Livello 8	DKUWGSQK
Livello 9	GKQZBLCT
Livello 10	DCMHRPFJ
Livello 11	WZGNJYZX
Livello 12	JDZFMLFV
Livello 13	SPBCTRRG
Livello 14	SPWVJKDH
Livello 15	LPKQBPFZ
Livello 16	TDLJGSHX

X-KALIBER 2097

SELEZIONE LIVELLO

Premete Destra, Destra, Sinistra, Sinistra, Su, Giù, Sinistra, Giù, Giù e Giù. Ora andate su "New Game" e premete Y.

METAL MARINES

PASSWORD

Un grazie particolare al nostro Scarlet che ha passato notti insonni per regalarci queste utilissime password:

Livello 2	HBBT
Livello 3	PCRC
Livello 4	NWTN
Livello 5	LSMD

Fifa International Soccer

Turn & Burn

X-Kaliber 2097

Metal Marines

MLBPA Baseball

Lethal Enforces

King of the Dragon

Troddlers

Star Trek - The Next Generation

Ranma ½ 3

Livello 6	CLST
Livello 7	JPTR
Livello 8	NBLR
Livello 9	PRSC
Livello 10	PHTN
Livello 11	TRNS
Livello 12	RNSN
Livello 13	ZDCP
Livello 14	FKDV
Livello 15	YSHM
Livello 16	CLPD
Livello 17	LNVV
Livello 18	JFMR
Livello 19	JCRY
Livello 20	KNLB

MLBPA BASEBALL

Gran bel gioco questo *MLBPA Baseball*! Se però siete alquanto scarsi con la mazza, provate queste password:

PWRP: Super-lanciatori
I vostri lanciatori tireranno delle vere e proprie bordate praticamente impossibili da colpire

PWRHT: Super-battitori
Realizzare un fuoricampo sarà molto più facile

ZZNG: Super-esterni
Per giocare con dei formidabili esterni

VRRRM: Giocatori velocissimi
Tutti i giocatori correranno più veloci

RBBR: Palla di gomma
La palla rimbalzerà in modo esagerato

BRRR: Palla scivolosa
La palla rotolerà all'infinito come se si trovasse sul ghiaccio

XXXX: Modalità ultra-hard
Se pensate che il computer sia troppo facile da battere, provate questa password

NNTH: Super-sfida
Iniziate una partita dal 9° inning con la squadra di casa sotto di 4 punti

SUPER BUSTER BROS

SELEZIONE LIVELLO

Questa gabola funziona solo nel Tour Mode. Andate nello schermo di selezione del tipo di gioco (Tour Mode o Panic Mode) e premete L, R, R, L, Su e Giù. Apparirà nel centro dello schermo il numero del livello di partenza, che potete cambiare con Su e Giù.

LETHAL ENFORCERS

OTTO CONTINUA

Mettete il gioco in pausa e inserite questa sequenza per ottenere la bellezza di otto continua: Su, Su, Su, Giù, Giù, Giù, Sinistra, Destra, Destra, Destra, B, A, A, A e A.

KING OF THE DRAGONS

PER USARE LO STESSO PERSONAGGIO

Quando appare il logo della Capcom, premete rapidamente Giù, R, Su, L, Y, B, X, A e Start. A questo punto entrambi i giocatori potranno selezionare lo stesso personaggio: due elfi, due chierici, due nani, due puffi...

99 CREDITI

Iniziate una partita da soli e, quando venite uccisi e vi rimane un solo credito, premete Start sul secondo joypad e poi sul primo, prima che scada il tempo. Scegliete il secondo personaggio con il tasto B del secondo controller e vedrete apparire magicamente 99 crediti.

TRODDLERS

PASSWORD

Livello 10	SKPRND
Livello 20	MNNS
Livello 30	NWTHNG
Livello 40	CRSSF
Livello 50	LTTD
Livello 60	MNHNTR
Livello 70	BRNT
Livello 80	FRNDC
Livello 90	NPLLPLG
Livello 99	TWKY

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

GABOLA

Dopo aver finito il gioco grazie alla soluzione che trovate in questo stesso inserto, provate la seguente gabola e guardate che cosa succede! Premete Y quattro volte nello schermo dei titoli: se sentite Darth Vader dire la parola "Impressive", allora la gabola avrà funzionato. A questo punto aspettate che cominci l'intro e premete i bottoni per fare accadere delle cose molto strane...

STAR TREK NEXT GENERATION

PASSWORD

Un grazie particolare al simpaticissimo Luca Velati di Marene (CN) per averci fornito tutte le password del gioco.

BGTTBTBV
CGTTBTBB
DKJTTBTBB
DJTTBTBV
JFTTBTBB
JDTTBTBV
KDTTBTBB
KFTTBTBV
KDTTBTBB
MGTTLTBB
NKTTLTBB
PSTTBTBB
PSTTLTBV
TFTTLTBV

RANMA ½ 3

PER GIOCARE CON HERB

Herb è il tredicesimo lottatore dello Story Mode e può essere scelto nel seguente modo: nella schermata dei titoli tenete premuto L e R sul primo joypad e scegliete se giocare lo Story Mode o la VS Battle. In questo ultimo caso, entrambi i giocatori potranno impersonare il pericoloso boss.

SPANKY'S QUEST

Igor Saviola di Anorozzo (IM) ci ha spedito tutte le password del gioco, con le quali potrete saltare da un pianeta all'altro senza problemi.

PASSWORD

Livello 1	000
Livello 2	732
Livello 3	354
Livello 4	116
Livello 5	988
Livello 6	470

ROBIN HOOD: PRINCE OF THIEVES

SELEZIONE LIVELLO

NES

Quando appare la schermata dei titoli, premete A otto volte e B altrettante volte. Inserite una delle seguenti password per cominciare una partita dal punto desiderato:

CATACOMB
WALL
LOCKSLEY
DUBOIS
CHASE
CATHEDRAL
BOAR
WELL
CHAPEL
TAX
MASTER
POND
VILLAGE
CELTS
TOWN
TOWNHANG
WEDDING

SNOW BROS JR

INVULNERABILITÀ

GB

Nella schermata dei titoli, tenete premuti simultaneamente Sinistra, Giù, A e B, quindi Start. Iniziate una partita e godetevi la vita da immortali.

GARGOYLE'S QUEST

PASSWORD

MUPP - JMHW
BIF8 - BRAZ
HWTL - 90AZ
GJ7Q - KLVO
FWGG - G7CY
N5AQ - 9RZF
SWXE - CBFJ

SHADOWRUN

SCHERMATA DEBUG

Quando appare la scritta "Press Start" nello schermo del titolo, premete A, B, B, A, C, A e B. Iniziate una partita e premete Start per accedere alla schermata delle statistiche. A questo punto premete A per attivare la pocket secretary e spostatevi con la croce direzionale su un'opzione nascosta sotto quella di salvataggio. Accederete così a una schermata piena di gabole interessanti.

STREETS OF RAGE 3

MD

SELEZIONE LIVELLO

Nella schermata principale, tenete premuto B, andate su Option (tenendo premuto Su) e pigiate Start. Entrate nello schermo delle opzioni e vedrete una nuova voce che permette di scegliere il livello di partenza.

PER INIZIARE CON 9 VITE

Selezionate la scritta "Players" nello schermo delle opzioni e premete Su, A, B e C simultaneamente sul secondo joypad. Premete Destra sul primo pad e il gioco è fatto!

PER GIOCARE CON SHIVA O ASH

Daniele Mariani di Legnano (MI) ha scoperto come impersonare i primi due boss del gioco: dopo averli sconfitti, tenete premuti i tre pulsanti e Su. La prossima volta che userete un continua, potrete selezionare i nuovi, imbattibili personaggi con la croce direzionale come sempre.

PER GIOCARE CON ROO

Roo è il canguro pugile che incontrerete più avanti nel gioco e che potrete impersonare. Se però volete usarlo da subito, nella schermata del titolo, premete Start mentre tenete pigiati Su e B. Ora iniziate una partita e vedrete che potete selezionare anche il super-canguro. Anche per questo trucco dovete ringraziare il simpatico Daniele Mariani.

SKITCHIN'

PASSWORD

Denver	NKUZPA5SARYQ
San Diego	NL53N03TSCXJ
Seattle	0IQMOYV0ABGJ
S. Franc.	RRXLHC40GHBW
L. A.	RG2JYNSQFT3Q
Washington	SJ04QSUBADV0
Toronto	0TNLZGWR0BNK
Detroit	XLOEWY1KYBDJ
Chicago	CGQNNYMGABHJ
Miami	BOH43NVXGB2Q
New York	C4SL0FMYY2MU

Provate anche le seguenti password giocando come Badass:

MONEY	2000 dollari
THRASH	3 armi migliori
SPEED	3 nitro

PRINCE OF PERSIA

GABOLE

Iniziate una partita, mettete in pausa e inserite i seguenti codici con il joypad per attivare una serie di gabole:

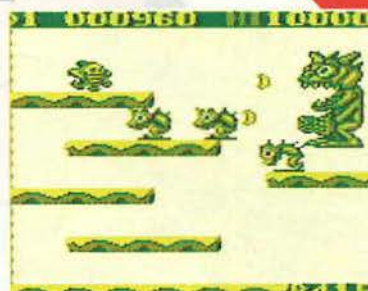
CACBBACC - Per aggiungere un punto di energia

AABACAAC - Per aprire tutte le porte del livello corrente

ABACCACB - Per uccidere tutti i nemici che si trovano sullo schermo

BAABCBBB - Per provocare un terremoto (!)

PASSWORD

Se siete bloccati nei meandri del palazzo reale, ringraziate Massimo Rossi di Pavia, che ci ha spedito le password di

Snow Bros Jr.

Spanky's Quest

Shadowrun

Streets of Rage 3

Skitchin'

Prince of Persia

Road Rash 2

Sonic 3

Bram Stoker's Dracula

Roar of the Beast

Belle's Quest

Robocop Vs Terminator

tutti e sedici i livelli, più quella finale:

Livello 2	MTUEZQ
Livello 3	TYZMOV
Livello 4	PTUJTP
Livello 5	LOPGYJ
Livello 6	HJKDDE
Livello 7	LOPISI
Livello 8	WYZUMS
Livello 9	HJKGHC
Livello 10	OOPOWG
Livello 11	OOPPGG
Livello 12	NJKMBI
Livello 13	JEFJGC
Livello 14	QJKRVG
Livello 15	UOPTAT
Livello 16	EUUEQX
Finale	RZZSFC

ROAD RASH 2

SUPER-MOTO

Provate a inserire la password 00DA_1V0N per cavalcare una sfrecciante Wild Thing, una moto che vi renderà tutto più facile.

SONIC 3

SCHERMATA DEBUG

Eseguite la gabola della selezione del livello di partenza già pubblicata qualche numero fa (premete Su, Su, Giù, Giù, Su, Su e Su quando sentite la parola "Sega" prima dello schermo dei titoli e premete Giù per fare apparire una nuova voce nel menu iniziale) e, una volta raggiunta la schermata per la selezione del livello di partenza, settate lo stage che desiderate e tenete premuto A mentre pigiate Start. Una volta entrati in modalità debug potete cambiare gli oggetti con A, trasformarvici con B e piazzarli con C.

BRAM STOKER'S DRACULA

SELEZIONE LIVELLO

Nella schermata della foto, premete Giù, Destra, A, C, Su, Sinistra e A. Dovreste sentire una terrificante risata che segnala il corretto funzionamento della gabola. Iniziate una partita e mettete il gioco in pausa. L'indicatore del punteggio rappresenta il livello a cui saltare: premete Su per cambiarlo e poi togliete la pausa.

ROBOCOP VS TERMINATOR

PER GIOCARE SENZA CENSURA

Ospite fisso della rubrica dei Random, questo gioco della Virgin nasconde un sacco di gabole e questa volta si tratta di un trucco molto interessante. Se volete giocare con la versione non censurata dalla Sega (e chi non lo vorrebbe?) mettete il gioco in pausa e premete C, B, A, B, B, A, B, B, C, B, B, C, C, B, B, C, B, C, A, C, C, A, A, A, B, B, B, A, C e A. Fatto? Bene, ora mandate fuori di casa i vostri genitori e iniziate una partita all'insegna della violenza pura!

TURBO

Mettete il gioco in pausa e inserite questa interminabile sequenza: A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C e B. A questo punto sentirete un suono che segnala il corretto funzionamento della gabola, sempre che abbiate fatto tutto esattamente.

INVINCIBILITÀ

Una volta attivato il turbo con la precedente gabola, andate in fondo a sinistra nel primo livello, premete Su e saltate. Arriverete in una stanza nascosta dove diventerete invincibili.

ROAR OF THE BEAST

SELEZIONE LIVELLO

Nel secondo schermo dei titoli, premete Su, Destra, A, B, A, Giù, Sinistra, A, Giù, B, Su, B, B e A. Iniziate una partita come al solito e vedrete che potrete cominciare da dove vi pare, crediti finali compresi.

BELLE'S QUEST

SELEZIONE LIVELLO

Nella seconda schermata dei titoli, inserite la seguente sequenza: B, Su, B, B, A, Su, Destra, A, B, A, Giù, Sinistra, A e Giù. A questo punto, se la gabola ha funzionato, dovrebbe apparire la schermata di selezione livello.

AERO THE ACROBAT

SCHERMATA DEBUG

Andate nello schermo delle opzioni e premete C, A, Destra, Sinistra, C, A, Destra e Sinistra. A questo punto iniziate una partita e, quando appare Aero, mettete in pausa. Premete Su, C, Giù, B, Sinistra, A, Destra e B; al termine della sequenza tenete premuto A e C fino a che non appare uno schermo pieno di gabole.

MEAN BEAN MACHINE

PASSWORD

Ok, non si tratterà di uno dei giochi più originali degli ultimi dieci anni, ma sicuramente è molto coinvolgente, come ogni buon rompicapo. Se vi siete stufati di rompervi il capo, comunque, cuccatevi tutte le password della versione Mega Drive.

Legenda

R= Red (Rosso)
S= Star (Stella)
C= Clear (Spazio)
G= Green (Verde)
P= Purple (Porpora)
Y= Yellow (Giallo)
B= Blue (Blu)

EASY

Livello 2	R, R, R, S

Livello 3	C, P, C, G
Livello 4	R, C, S Y
Livello 5	C, B, B, P
Livello 6	C, R, C, P
Livello 7	P, Y, R, B
Livello 8	Y, G, P, S
Livello 9	Y, P, S, B
Livello 10	R, Y, C, S
Livello 11	G, P, B, C
Livello 12	R, S, S, Y
Livello 13	Y, S, B, B

NORMAL

Livello 2	S, C, Y, Y
Livello 3	B, C, R, Y
Livello 4	Y, B, C, P
Livello 5	S, G, B, Y
Livello 6	G, P, P, Y
Livello 7	P, B, G, S
Livello 8	G, S, C, Y
Livello 9	B, P, S, S
Livello 10	S, R, Y, C
Livello 11	C, R, R, B
Livello 12	G, G, C, Y
Livello 13	P, Y, S, C

HARD

Livello 2	B, B, G, Y
Livello 3	G, Y, G, C
Livello 4	P, P, R, S
Livello 5	G, R, P, B
Livello 6	P, C, G, Y
Livello 7	B, P, G, S
Livello 8	C, P, S, Y
Livello 9	P, G, S, C
Livello 10	G, B, Y, S
Livello 11	G, P, S, R
Livello 12	R, G, S, B
Livello 13	R, R, C, Y

MARIO LEMIEUX HOCKEY

GHIACCIO NERO

Volete dare un tocco di originalità ai match sempre uguali? Provate a inserire la password CEMENTBLADES e non curatevi del messaggio di errore che comparirà. Andate su Cancel e premete Start. A questo punto scegliete Exhibition o Tournament per iniziare una partita molto speciale...

GABOLA

Inserite la parola ABRACADABRA2 nello schermo delle password e selezionate Cancel quando comparirà la scritta "Bad Password". Iniziate un torneo o una partita semplice e, quando compare la schermata con le squadre in gioco, premete Su o Giù per scegliere quale delle abilità cambiare. Premete A o B per cambiare l'abilità della squadra.

RAGE IN THE CAGE

GABOLA

Se volete combattere contro il gemello del vostro lottatore, entrate nella schermata di selezione del vostro personaggio e, quando dovete scegliere il lottatore, tenete premuto Sinistra e premete C. Quando sentite il segnale che indica che il vostro personaggio è stato selezionato e quando appare un medaglione d'oro sullo schermo, premete Giù.

CLIFF HANGER

99 CONTINUA

Per iniziare una partita con 99 crediti, inserite il secondo joypad e premete Sinistra, Destra, Start, C e A nello schermo del titolo. Se il cheat ha funzionato, dovreste sentire un suono e dovrebbe comparire la scritta "99 Continues" nell'angolo in alto a sinistra dello schermo.

SALTO LIVELLO

Nello schermo del titolo, premete Start, C, B, A, Destra, Sinistra, Destra e Sinistra sul secondo joypad. Iniziate una partita e, per saltare il livello, mettete in pausa con Start e premete C.

STELLAR FIRE

SALTO LIVELLO

Nello schermo dei titoli, settate il livello di difficoltà su Normal e tenete premuto A, C e Start. Non lasciateli andare e premete Su. Ogni volta che lo fate, sentirete un suono che indica un livello saltato. Premete Su sette volte per vedere la sequenza finale.

MICRO MACHINES

TURBO

Oliviero Pari di Carpenedolo (BS) ha scoperto un trucco molto interessante per questa bellissima cartuccia. Nel giro di prova iniziale (quello con le barche) dovete tagliare il traguardo in retromarcia. Ora, dalla prossima gara, il vostro mezzo sarà più veloce degli altri e non ci vorrà poi molto per terminare il gioco. Gran bel trucco, Oliviero!

COSMIC SPACEHEAD

PASSWORD

Cape Carnival
BKPETEREEEWILLIAMS9X
Passport Control
C3ZETERADEWILLIAMSX
Dodgey City
CVC3TEEALDWILOIYMST4
Caves
SSCLJEE6WWWILS8VM76Q
No Mans Causeway
SSHF4EE6WW8ILSW8M7TW
Staff Room
DGHF4FE6WWLILRW8MMI9
Kitchen
DGHFCFEWWWLWLRW8IM6H
Space Station
DGHFFFE6WWLJLRWFIDOL

TOTAL ECLIPSE

LIVELLO DI ALLENAMENTO

Iniziate una partita normalmente e mettete in pausa. Tornate allo schermo delle opzioni, fate accendere la scritta "Resume Game" e inserite la seguente sequenza: B, A, C, A, B, A, L, L+R, X e X. A questo punto apparirà un

Cliff Hanger

Rage in the Cage

Stellar Fire

Micro Machines

Cosmic Spacehead

Total Eclipse

Cybermorph

Mortal Kombat 2

Virtua Racing

Street Fighter 2 Turbo

Out to Lunch

Metal Marines

teschio, che segnalerà l'esatto funzionamento della gabola. Premete L, A, B, L, A, B, X, X e X. Ora potrete fare pratica con un livello senza fine ambientato nell'Ice World.

99 VITE

Fate comparire il teschio con la gabola precedente e premete Start: apparirà un nuovo teschio rosso a tutto schermo. Inserite la seguente sequenza e il gioco sarà fatto: A, A, B, B, C, C, L, L, R, R e Start.

SELEZIONE LIVELLO

Andate nello schermo delle opzioni, muovetevi sulla scritta "Quit/previews" e tenete pigiato Stop mentre premete B, L e A. Lasciate andare Stop e premete B, L, A, B, L e A.

CYBERMORPH

PASSWORD

Livello 1	1008
Livello 2	1328
Livello 3	9325
Livello 4	9226
Livello 5	3444

MORTAL KOMBAT 2

Queste gabole potrebbero non funzionare nelle ultime versioni del gioco. Fate diversi tentativi, perché spesso è questione di tempismo.

PERSONAGGIO NASCOSTO: JADE

Questo ninja verde è uno dei numerosi personaggi nascosti nel gioco. Per trovarla dovete raggiungere il combattimento precedente a quello con il punto di domanda e vincere un round usando esclusivamente il calcio basso. Se ci riuscite, si aprirà un portale dimensionale che vi condurrà nella tana di Goro, dove vi attende Jade.

PERSONAGGIO NASCOSTO: SMOKE

Nello stage del portale, usate un sacco di uppercut per fare apparire nell'angolo in basso a destra la faccia di Dan Forden, sound designer del gioco. Tenete premuto Giù e premete Start quando il volto è ancora sullo schermo e verrete teletrasportati nella tana di Goro. Qui incontrerete Smoke, un veloce ninja grigio che emette nuvole di fumo mentre combatte.

PERSONAGGIO NASCOSTO: SAIBOT

Non si tratta di un vero e proprio trucco, perché potrete affrontare il ninja Noob Saibot se siete così fortunati da raggiungere quota 50 combattimenti vinti. Se ci riuscite, apparirà una schermata di congratulazioni e verrete teletrasportati nella tana di Goro. Questo trucco funziona solo con le versioni 3.0 e 3.1.

GIOCO NASCOSTO

Se siete così fortunati da disputare il 250° combattimento a due, potrete fare una partita a *Pong* tra un match e l'altro. Il primo dei due che raggiunge 7 punti vince la partita, dopodiché si ritorna negli anni novanta di *Mortal Kombat 2*.

CODICI ACTION REPLAY

STREETS OF RAGE 3

FFDF6C0032	Energia infinita 1° giocatore
FFE06C0032	Energia infinita 2° giocatore
FFDF8B0005	Vite infinite 1° giocatore
FFE08B0005	Vite infinite 2° giocatore

VIRTUA RACING

0202EA6606	Per fare funzionare la cartuccia jap con il Genesis
FFFDC80080	Per fare pratica con le piste al contrario
FFD30C0001	Il 1° giocatore è sempre in testa
FFD0550063	Il tempo è fermo a 99 secondi

OUTRUNNERS

0001F04500	Per fare funzionare la cartuccia jap con il MD europeo
0001F05500	Per fare funzionare la cartuccia jap con il Genesis
FF815F01FF	La velocità del 1° giocatore è sempre 500Km/h
FF816301FF	La velocità del 2° giocatore è sempre 500Km/h

STREET FIGHTER 2 TURBO

7E0530B0	Energia infinita 1° giocatore
7E0730B0	Energia infinita 2° giocatore
7E05EA00	Il 1° giocatore può fare le mosse speciali in aria
7E07EA00	Il 2° giocatore può fare le mosse speciali in aria

OUT TO LUNCH

7E008A9A	Tempo infinito
7E008803	Invulnerabilità

METAL MARINES

7E1DA104	Tempo infinito

CRASH DUMMIES

7E03B503	Vite infinite

CHOPLIFTER 3

7E01D70X	Salta al livello X
7E01D90X	Salta al settore X

FIRST SAMURAI

7E006E3F	Vite infinite

Ogni volta che ci penso, un brivido mi corre lungo la schiena. Quando fu convertito *Street Fighter II* per SNES, tutti gridarono al miracolo. Ogni rivista del settore era concorde nel giudicare quella conversione come la migliore mai realizzata e così fioccarono voti altissimi. Poi fu la volta degli upgrade, e la Capcom ci sbalordì nuovamente migliorando radicalmente un prodotto già di altissima qualità. Evidentemente non c'è limite al miglioramento, perché la cartuccia che adesso mi trovo per le mani scaglia i suoi predecessori nello spazio siderale. Ebbene sì, vi toccherà nuovamente vendere la dentiera della nonna perché è arrivato l'ultimo capolavoro in fatto di picchiaduro a incontri, è arrivato *Super Street Fighter II*!

Sicuramente conoscerete già vita, morte e miracoli di questo gioco, ma c'è sempre qualcuno che magari è stato disattento o che addirittura non ha mai avuto la fortuna di vederlo (anche se ci credo ben poco), quindi, prima di passare al commento, è bene fare un po' di chiarezza.

SSFII è il penultimo capitolo di questa lunga saga, l'ultimo è *Super Street Fighter II Turbo*, che presenta ulteriori novità e non è detto che presto non venga convertito anch'esso. Comunque sia, anche *SSFII* rappresenta un bel passo avanti rispetto alle precedenti versioni.

La novità più eclatante, che si intuisce anche dal sottotitolo è la presenza di quattro nuovi lottatori. Cammy, Fei Long, Deejay e T. Hawk sono adesso a vostra completa disposizione con un sacco di mosse e quattro nuovi scenari, e già questo garantirà centinaia di nuove possibilità di gioco. In più sono state aggiunte nuove

L'affascinante Chun LI si esibisce nel suo nuovo colpo.

I FANTASTICI QUATTRO

Ormai ci siamo abituati, ogni volta che esce una nuova versione di *Street Fighter II* vengono aggiunti quattro nuovi combattenti. Ma se la *Champion Editon* permetteva di usare quattro personaggi già visti, questa volta il quartetto è completamente nuovo.

CAMMY

È bellissima: sono già innamorato. È un agente segreto inglese dal fascino irresistibile e dalle curve prorompenti. La sua agilità è la sua arma più pericolosa e proprio su di questa si basano tutte le sue mosse speciali, come il colpo avvitato (Cannon Drill) o il mega cazzottone (Spinning Knuckle).

DEEJAY

È un kickboxer giamaicano, ha una muscolatura possente e un sorriso smagliante. In caso di vittoria si esibisce in una simpatica danza a suon di maracas. Le sue mosse speciali sono un terribile uppercut (Hyper Fist), un doppio calcio (Double Dread Kick) e una sorta di Sonic Boom (Max Out).

FEI LONG

Fei Long è ovviamente la reincarnazione di Bruce Lee. Il suo obiettivo è diventare sia maestro di kung-fu, sia star di film d'arti marziali. Le sue mosse sono altamente spettacolari e decisamente letali, in particolare il suo calcio di fuoco (Rising Dragon Kick).

T. HAWK

Grande, grosso e cattivo. Tre parole che descrivono in maniera perfetta questo personaggio. Thunder Hawk è anche discretamente agile e mosse come il volo di falco (The Hawk) o la potentissima testata (Thunderstrike) lo dimostrano.

SUPER NES

SUPER STREET FIGHTER II

Non potete assolutamente farvi scappare un capolavoro del genere, soprattutto se siete dei fanatici dei picchiaduro a incontri. *SSFII* è anni luce più avanti di qualsiasi altro gioco di questo tipo, ed è molto meglio dello stesso *Street Fighter II Turbo*. Il gioco, infatti, è stato arricchito in maniera davvero irresistibile e i quattro nuovi combattenti sono veramente fantastici. Le uniche note dolenti che si possono riscontrare sono la presenza di meno stelle rispetto alla versione Turbo (ma non è escluso che esca qualche cheat apposito) e la mancanza di alcune opzioni rispetto alla versione Mega Drive. Non si può infatti scegliere il numero (12 o 16) di avversari da sfidare e c'è un livello di velocità in meno. In compenso, la versione SNES vanta una grafica e un sonoro decisamente migliori, con fondali molto colorati e ricchissimi di dettagli. Insomma, sarebbe stato difficile fare di meglio, anche se noi tutti avremmo gradito di più la conversione della versione Turbo con tanto di nuovo lottatore e nuove super mosse.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

La giocabilità è sicuramente la cosa che differenzia maggiormente *SFII* da tutti i suoi cloni

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Decisamente fantastica. Difficilmente i grafici Capcom avrebbero potuto fare di meglio

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

I livelli di difficoltà sono molti e sufficientemente diversi tra loro per tenere alta la sfida

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Molte digitalizzazioni di ottima qualità e perfette riproduzioni delle musiche originali

SOTTO CONTROLLO

Pugno forte

Calcio forte

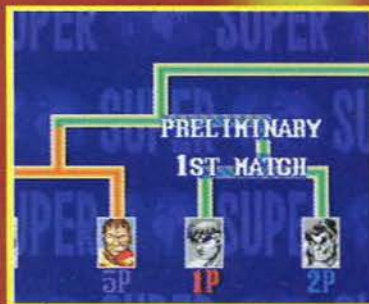
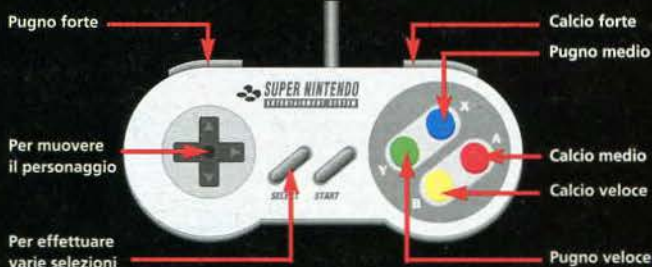
Pugno medio

Per muovere il personaggio

Calcio medio

Calcio veloce

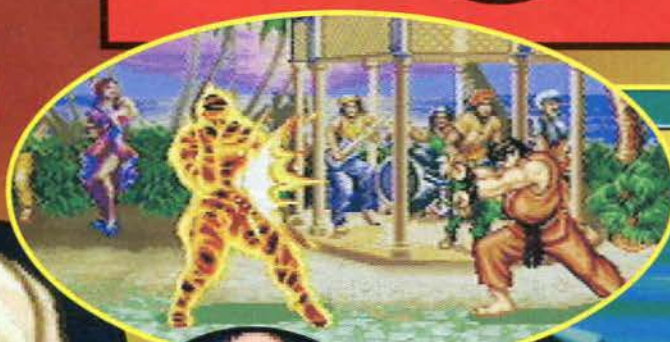
Per effettuare varie selezioni

Pugno veloce

Fino a otto giocatori si possono sfidare nel Tournament Mode.

mosse e quindi nuovi frame di animazione alla maggior parte dei vecchi lottatori. Adesso Ken può effettuare uno shoryuken infuocato, Ryu può lanciare una palla di fuoco, Chun Li è sempre più una macchina da guerra grazie alla fireball più semplice da realizzare e a un nuovo calcio che mostra parti mai viste del corpo della bella cinesina e così via, passando da Honda a Blanka, da Vega a Bison.

Inutile dire che la grafica dei fondali e dei personaggi è stata completamente ridisegnata: ora si ha la possibilità di scegliere il colore del vestito del proprio combattente tra otto diversi, le fireball di Ryu sono state ridisegnate, Guile e altri

CENSURA NINTENDO

La Nintendo non si smentisce mai e quando si tratta di censurare qualcosa, lei è sempre in prima fila. Come potete vedere da queste immagini tratte dalle versioni giapponesi, nella versione Mega Drive Zangief appare ricoperto di sangue, mentre questo non accade nella versione SNES, così come è scomparso il rivolo che scende dalla bocca di Balrog. Che alla Nintendo abbiano finito la salsa di pomodoro?

Alla fine di ogni partita incontrerete sempre i soliti quattro super cattivoni.

METTI LA CERA, TOGLI LA CERA...

L'introduzione è l'esatta copia di quella che appare nel coin-op. Questo dovrebbe bastare a farvi intuire la grandiosità di questa conversione.

...1

...2

...3

e 4

hanno nuove scenette di vittoria e sono state modificate le sequenze finali di tutti i combattenti. Altra succulenta novità è la possibilità di ottenere punti a seconda di determinate azioni: riceve punti extra chi colpisce per primo l'avversario o chi riesce a effettuare una combo, ovvero più colpi in rapidissima sequenza. Ma le novità non finiscono qui. La Capcom ha infatti creato apposta per le versioni da casa tre nuove modalità di gioco. Il Tournament Mode permette che un massimo di otto giocatori si affrontino in un torneo a eliminazione diretta, con tanto di sfide tra perdenti e determinazione della classifica completa. Il Time Challenge dà la possibilità di sfidare il computer con l'unico obiettivo di batterlo nel minor tempo possibile, cercando possibilmente di battere anche i record dello Staff Capcom. C'è poi il Group Battle, forse il più interessante di tutti: due gruppi di otto lottatori si sfidano a uno a uno e, alla fine, il giocatore che avrà vinto il maggior numero di incontri sarà proclamato vincitore. Insomma, questo gioco non solo eguaglia il coin-op sotto tutti i punti di vista, ma addirittura lo supera. Del resto la Capcom ci aveva abituato bene!

• *Trust*

A lato, tutte le schermate di gioco e tutte le facce dei lottatori sono state ridisegnate.
Sotto, anche lo schermo di Sagat è stato abbellito.

SUPER STREET FIGHTER II

È la prima cartuccia da 40 mega che giunge su Mega Drive, e già questo dovrebbe farvi intuire la grandiosità di questo gioco. I quattro nuovi combattenti sono eccezionali, veloci e potenti, e sia le loro mosse che i fondali sono altamente spettacolari. La giocabilità è quella classica e inimitabile tipica di questa serie e difficilmente potrete annoiarvi, grazie alle molte opzioni a disposizione. La grafica è meno colorata della versione SNES ma riesce comunque a riprodurre in maniera perfetta i fondali originali. Gli effetti digitalizzati gracchiano un po', ma le musiche compensano egregiamente, e poi il gioco è più veloce della versione per il 16 bit di casa Nintendo e presenta un paio di opzioni in più. Beh, non c'è che dire, la Capcom ha fatto davvero un ottimo lavoro e non sta bene che tutta la loro fatica vada sprecata, quindi cercate di rifilare a qualche tordo la Champion Edition e andate a comprare a colpo sicuro questo gioco perché ne vale veramente la pena.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

MEGA DRIVE

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Impeccabile, soprattutto se si considera la scarsa concorrenza che c'è in circolazione

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Sfrutta al massimo le potenzialità del Mega Drive ma è meno curata di quella della versione SNES

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Nel momento in cui gli otto livelli di difficoltà non bastano più subentrano gli amici forti

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Le musiche sono ben realizzate ma il parlato digitalizzato lascia un po' a desiderare

SOTTO CONTROLLO

Printex srl

PRENOTATE E ORDINATE

novità settimanali da tutto il mondo

Tutti i prodotti sono originali e garantiti per l'Italia

tel. 02-29519914 r.a. **dalle 10-12.30 alle 15-19.30**

OLTRE 1000 TITOLI SEMPRE DISPONIBILI

SEGA MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo
Back To Future III	L. 50.000
Double Dragon III	L. 60.000
Eia Double Header	**L. 65.000**
Fatal Fury	**L. 55.000**
General Chaos	L. 80.000
George Foreman Boxing	L. 60.000
Global Gladiators	L. 80.000
NBA All Star	**L. 65.000**
Pink Goes to Hollywood	**L. 120.000**
Sensible Soccer	**L. 85.000**
Sonic III	L. 135.000
Winter Challanger	**L. 70.000**
Agassi Tennis	**L. 70.000**
Aladdin	L. 105.000
Bubsby	L. 80.000
Cliffhanger	L. 60.000
Eternal Champion	L. 140.000
Fifa Soccer	L. 125.000
Hook	L. 80.000
James Pond III	L. 90.000
Lotus Turbo II	L. 90.000
Mortal Kombat	**L. 95.000**
NBA Jam	**L. 93.000**
PGA Euro Golf	L. 120.000
Pugsy	L. 80.000
Sonic Spinball	L. 115.000
Batman Return	**L. 70.000**
Davis Cup Tennis	L. 105.000
F 117 Night Storm	L. 130.000
F 22 Interceptor	**L. 70.000**
Jungle Strike	L. 125.000
NHL Okey 94	L. 125.000
Tazmania	**L. 70.000**
Word Of Illusion	**L. 80.000**
Fantastic Dizzy	**L. 50.000**
S. Soccer C.E.	**TEL.**
Prince of Persia	**L. 120.000**
F1	L. 110.000
Strider II	**offerta**
XMan	**offerta**
Double Clutch	**offerta**
Int. Rugby	**offerta**
Mega games	**offerta**
Wimbledon Tennis	**offerta**
Zombie	**offerta**
Mutant League Football	**offerta**
Populos	**offerta**

GAME GEAR

Titolo	Prezzo
Spiderman	**L. 55.000**
La Sirenetta	**L. 55.000**
Predator II	**L. 60.000**
Prince of Persia	**L. 60.000**
G. Foreman Boxing	L. 55.000
Krusty fun house (simpsons)	L. 55.000
Superman	**L. 49.000**
Global Gladiators	**L. 46.000**
Robocop (James Pond)	**L. 49.000**
Mortal Kombat	**L. 65.000**
Dracula	**L. 49.000**
Hook	**L. 55.000**
Sensible Soccer	**L. 55.000**
Aladdin	L. 85.000
NBA Jam	**L. 70.000**
Asterix	L. 45.000
Cuckrock II	L. 45.000
Chessmaster	L. 40.000
Develish	L. 40.000
Halley Wars	L. 40.000
Solitar Poker	L. 45.000
Klax	L. 40.000
James Bond	L. 45.000
Double Dragon	L. 45.000

SEGA MASTER SYSTEM

Titolo	Prezzo
Alien Storm	L. 50.000
Dragon Crystal	L. 50.000
Moon Walker	L. 50.000
Master of Darkness	L. 50.000
Pacmania	**L. 50.000**
Shinobi	L. 50.000
Wimbledon	L. 50.000
Tennis Ace	L. 50.000
Shadow Dancer	L. 50.000
Wimbledon II	**L. 50.000**
James Bond 007	**L. 50.000**
Chuck Rock	L. 50.000
Agassi Tennis	L. 50.000
Air Rescue	L. 50.000
Bank Panic	L. 50.000
Captain Silver	L. 50.000
Dracula	L. 50.000
Klax	L. 50.000
New Zeland Story	L. 50.000
Operation Wolf	L. 50.000
Pit Fighter	L. 50.000
Predator II	L. 50.000
Put and Putter	L. 50.000
Rampant	L. 50.000
S. Monaco GP	L. 50.000
Space Gun	L. 50.000
Speedball II	L. 50.000

SUPER NINTENDO PAL

Titolo	Prezzo
World Usa 94	TEL
Clay Fighter	L. 140.000
Dennis The Manage	**L. 85.000**
Jimmy Connors tennis	**L. 90.000**
Mr Nutz	L. 90.000
Aereo The Acrobat	L. 130.000
Asterix	**L. 70.000**
International Tour (Tennis)	**L. 110.000**
Last Action Hero	L. 120.000
Incredible Crush Dummies	L. 60.000
James Pond	L. 120.000
Road Runner	**L. 90.000**
S. Star Wars	L. 120.000
Troddlers	L. 120.000
We're back dinosaur's story	L. 125.000
Putty	L. 120.000
Wing Commander	L. 90.000
Euro Football Champ	L. 105.000
Bob	L. 90.000
World League Basket	**L. 100.000**
Superbomber man	L. 99.000
Best of the Best	L. 90.000
Super Kick off	L. 99.000
Sensible Soccer	**L. 100.000**
Pink Goes To Hollywood	L. 130.000
Young Merlin	L. 130.000
Ryan Giggs Champions	**L. 85.000**
NBA Jam	L. 125.000
Fifa International Soccer	L. 125.000
Skyblazer	L. 115.000
Cool Spot	L. 95.000
Battle Toads	L. 75.000
Blues Brother	L. 75.000
F1 Pole	L. 140.000
Jurassic Park	L. 80.000
Run Saber	L. 80.000
Megalo Mania	L. 80.000

SUPER NINTENDO USA

Titolo	Prezzo
Dual Test Drive	L. 75.000
Harley Homongus	L. 75.000
Kablooey	L. 75.000
Lethal Weapon III	L. 75.000
Mystical Ninja	L. 75.000
Musya	L. 75.000
Out Lander	L. 75.000
Road Riot	L. 75.000
Skule Jagger	L. 75.000
Street Combat	L. 75.000
Wing's II	L. 75.000
Chester Cheeta	L. 75.000
Goof Troop	L. 75.000
Gun Force	L. 65.000
Home Alone	L. 65.000
Hole in one golf	L. 65.000
Push Over	L. 65.000
Smart Ball	L. 65.000
Soccer Worlds League	L. 65.000
Cool World	L. 65.000
S. Ghouls'n Ghost	L. 75.000
Iper Zone	L. 55.000
Paper Boy II	L. 55.000

GAME BOY

Titolo	Prezzo
Asterix	L. 45.000
Goal	**L. 50.000**
Bionic Commando	L. 35.000
Snoopy	L. 38.000
Prince of Persia	**L. 38.000**
Burai Fighter	L. 38.000
Boxxle	L. 38.000
Caccia ottobre Rosso	L. 38.000
Dott. Mario	L. 45.000
Double Dragon	**L. 38.000**
Top Rank Tennis	L. 50.000
Fighting Simulator	**L. 48.000**
Looney Tunes	L. 48.000
Magnetic Soccer	L. 48.000
Othello	L. 38.000
Quix	L. 38.000
Radar Mission	**L. 38.000**
R. Type	L. 38.000
Simpson II	L. 48.000
Track Meet (olimpiadi)	L. 48.000
Yoski Cookie	L. 48.000
Indiana Jones	L. 60.000
Last action Hero	**L. 60.000**
Dennis	L. 65.000
Hook	**L. 38.000**
S. Mario Land I	L. 49.000
S. Mario Land II	**L. 59.000**
S. Mario Land III	**L. 65.000**
S.R.C. Proam	**L. 38.000**
Spiderman	L. 45.000
Fortess of Fear	**L. 38.000**
Skate or die	L. 38.000
Chase HQ	**L. 38.000**
Nemesis	L. 38.000
Cliffhanger	**L. 40.000**
Dracula	**L. 40.000**
Pang	L. 45.000
Felix The cat	**L. 40.000**
Adv. Island II	**L. 45.000**
Reverange of Gator	L. 38.000
Blues Brother	L. 48.000
Robin Hood	L. 48.000
Roger Rabbit	L. 48.000
The Flinstones	**L. 65.000**
The Jetsons	**L. 65.000**
Best of Best	**L. 48.000**
Trax	**L. 38.000**
Godzilla	**L. 38.000**
Ultima II	**L. 65.000**
Zelda	**L. 65.000**
F1 Pole	**L. 70.000**
S Battle Tank	**L. 40.000**
Turn and Burn	**L. 40.000**
Jurassick Park	**L. 50.000**
Mortal Kombat	**L. 62.000**
Duck Tales II	**L. 60.000**
Duck Tales	**L. 50.000**
Donkey Kong	**L. 62.000**

NINTENDO 8 BIT

Titolo	Prezzo
Power Blade	**L. 55.000**
Bugs Bunny	**L. 55.000**
Castelvania III	**L. 55.000**
Capitan Planet	**L. 55.000**
Ghostbuster II	**L. 55.000**
Goal	**L. 55.000**
Zelda	**L. 55.000**
Mega man II	**L. 55.000**
Punch Out	L. 55.000
Caccia ottobre Rosso	L. 55.000
Super Mario Bros	L. 55.000
Skie or die	L. 55.000

NES 8 BIT

CONSOLLE CONTROL DECK L. 99.000

CON UNA CASSETTA A SCELTA L. 125.000

G. Boy Base L. 99.000
Consolle S Nintendo Pal Base
L. 199.000 + Euro FootBall L. 235.000
Consolle M. Drive II
Europ Base L. 199.000
Consolle M. Drive +
Gioco Sonic II L. 265.000

Dal 9 settembre 1994
Mortal Kombat II Day
GBooy-S. Nintendo-Mega Drive-G. Gear
a prezzi Printex

Casa: INFOGRAMES
N°Giocatori: 1/2
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 1

Val d'Isère CHAMPIONSHIP

In queste foto potete ammirare il protagonista in alcune lodevoli pose plastiche. Quello che non vi abbiamo detto, però, è che spesso farete la fine raffigurata nella foto in basso, sotto il titolo!!!

I fanatici dei videogiochi alla *Out Run* o alla *Lotus Turbo* avranno sicuramente una sensazione di "déjà vu" alla vista del check point nella foto qui sopra.

Volete sapere delle mie ultime vacanze invernali con la mia ragazza nella magnifica località chiamata Meribel , in alta Savoia? No? Beh... Fa niente, ve ne parlerò lo stesso. L'ultimo giorno decisi di affittare una di quelle trappole che chiamano Snowboard e di farmi un giretto pensando che fosse la cosa più semplice del mondo. Errore madornale! Risultato: montagna 56 - il suddetto 0!!! Con la simpatica conseguenza di non potermi a sedermi per quasi 2 settimane.
Ma ora che la Infogrames ha deciso di raccogliere la sfida proponendoci un simulatore sciistico ambientato nello stupendo dominio della Val d'Isère (che sta in Francia per i più ignoranti!), penso proprio che la prossima volta che deciderò di salire su qualcosa d'altro che un vero paio di sci, lo farò infilando l'ultimo capolavoro della casa d'oltralpe nel mio Super Nintendo!
Non c'è che dire: al primo impatto il gioco sembra veramente bello, e per nostra, e vostra, fortuna, non è solo un impressione. Pochi secondi dopo aver infilato la cartuccia nella vostra fedelissima console, vi verrà data la possibilità di scegliere se gio-

In modalità Freeride non dovrete solo dimostrarvi abili sciatori (o surfisti), ma anche bravi navigatori, scegliendo le giuste piste e i migliori impianti di risalita.

care da solo o con un amico. Potrete poi scegliere se scivolare giù con lo Snowboard (il surf da neve per intenderci) oppure i comuni, ma pur sempre divertenti, sci. A questo punto vi rimane da scegliere se gareggiare in modalità Free-Ride, Compete o Training (vedi box) e potrete finalmente rotolare, ehm... discendere i dolci pendii alpini!

POWER GAME

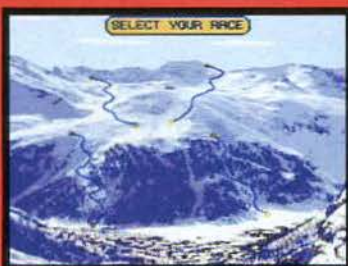
La visuale come potete vedere dalle foto è in treddì con vista da dietro lo sciatore, e il minimo che si possa dire è che è velocissima! Indipendentemente dal gioco che avrete scelto, il vostro compito primario sarà sempre quello di scendere il più velocemente possibile, evitando possibilmente ogni ostacolo che vi si presenti davanti. In modalità FreeRide dovrete raggiungere un certo punto imbroccando le strade e gli impianti di risalita giusti nel più puro stile *Out Run*, mentre se sceglierete la competizione dovrete arrivare in fondo alla pista nel minor tempo possibile e cercando di non mancare troppe porte.

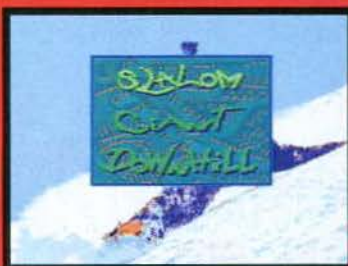
Il gioco in sé si rivela molto giocabile e divertente, soprattutto se giocate in modalità

OUT OF TIME

3 GIOCHI IN UNO? NAAAAA!

In Val d'Isère Championship potete scegliere di giocare in 3 modalità diverse:

TRAINING

In questa modalità potete allenarvi nelle varie competizioni esistenti, val a dire lo slalom, il gigante e la discesa. Ottimo per allenarsi prima di iniziare feroci sfide con i vostri amici.

COMPETE

Il campionato è costituito da 4 gare suddivise in 3 discipline. Per ogni gara dovrete completare uno slalom, un gigante e una discesa. Naturalmente man mano che andrete avanti le qualificazioni si faranno sempre più difficili e non vi sarà facile vincerli tutti per potervi proclamare campione mondiale di sci.

FREERIDE

Dovrete, partendo da un punto, raggiungere la zona d'arrivo dall'altra parte della mappa. Non ci saranno porte da infilare ma un tempo limite per ogni sezione e, dovrete pure scegliere che direzione prendere. Gli ostacoli sono di ogni genere: sciatori, alberi, rocce, lastroni di ghiaccio, e chi più ne ha ne metta.

FreeRide. La possibilità di poter scegliere per ogni gara se scendere con "uno" sci o due si rivela anch'essa molto interessante. Avete mai provato a fare uno slalom o un gigante con un surf ai piedi? Beh, dopo aver giocato a *Val d'Isère Championship* potrete rispondere positivamente! I movimenti dello sciatore sono molto realistici e con un po' di pratica lo si riesce a dirigere perfettamente, compiendo a volte vere e proprie acrobazie.

I comandi sono abbastanza intuitivi e configurabili in tanti modi diversi affinché ogni giocatore si ritrovi (anche i mancini possono giocare rovesciando il joypad!). Di base il pulsanti che potrete utilizzare sono 4: uno per accelerare, uno per frenare, uno per sterzare più velocemente e uno per saltare! Il pulsanti L e R servono per sterzare velocemente in caso di emergenza! Un gioco veramente notevole che dimostra ancora una volta il grande talento delle case Francesi (occhèi... occhèi! Sono un po' di parte!).

• Dupont

Si ringrazia Bit World - Monza

VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP

Val d'Isère Championship **è veramente Tropppobbbellllo!!! Ecco finalmente un simulatore di sci degno di questo nome. La realizzazione impeccabile del gioco mischiata alla coinvolgente visuale piuttosto innovativa ne fanno un capolavoro del genere. La modalità FreeRide gli aggiunge quel pizzico di fantasia che rende di solito noioso questo particolare genere di gioco. La grafica è molto carina e soprattutto velocissima. Lo sciatore è ultra-manegevole e gli si possono far compiere numerose acrobazie. Il grado di difficoltà ben calibrato lo rende un gioco piuttosto difficile da finire, ma state tranquilli che lo giocherete e rigiocherete per ore, forse anche in compagnia di altri amici per organizzare qualche torneo. Ancora tanto di cappello alla Infogrames che è riuscita a compiere un vero miracolo senza cadere nello sbaglio di clonare qualche altro gioco già esistente e aggiungendogli modifiche minori. Un gioco che merita e che deve assolutamente far parte della vostra ludoteca.**

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÁ (1–10)
Il punto forte del gioco! Fossero tutti così giocabili avremmo finito di lavorare!

GRAFICA (1–10)
Molto carina e soprattutto velocissima!

SFIDA (1–10)
La difficoltà è ben calibrata, anche se a volte in modalità Freeride, una semplice caduta può rivelarsi fetale

SONORO (1–10)
Niente di particolare ma perfettamente adeguato al gioco

SNES 92

SOTTO CONTROLLO

- Per curvare velocemente a sinistra e a destra
- Per dirigere lo sciatore
- Per curvare più velocemente
- Per frenare
- Per saltare
- Per accellerare

Il gioco è già abbastanza difficile di per sé, se poi cala anche la notte...

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

OFFERTA

OFFERTA

L. 29.000

L. 29.000

OFFERTA

OFFERTA

L. 39.000

L. 39.000

L. 39.000

L. 49.000

L. 49.000

L. 49.000

L. 69.000

L. 69.000

L. 79.000

L. 89.000

L. 99.000

L. 99.000

L. 99.000

OFFERTA

L. 85.000

L. 99.000

NBA JAM

L. 95.000

Sportsmaster
PETE SAMPRAS TENNIS

OFFERTA

OFFERTA
GOLDEN AXE +
SUPERSHINOBI +
STREET of RAGE
L. 59.000

OFFERTA
COLOMUS +
WORLD CUP +
SUPER HANG ON
L. 59.000

OFFERTA
ALIEN STORM +
S. MONACO GP +
S. THUNDERBLADE
L. 59.000

MORTAL KOMBAT
OFFERTA MORTAL KOMBAT 2
+ MAGLIETTA OMAGGIO

IL PIU VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI SOPRA RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA.

Deludendo le aspettative di chi sperava in un nuovo portatile a colori, la Nintendo ha lanciato l'add-on per SNES che permette di giocare i titoli per GB a casa sulla TV.

i 4 colori dello SNES

C'era molta attesa per questo nuovo add-on della Nintendo, che permette di giocare con i titoli per Game Boy visualizzando quattro colori anziché le solite tonalità di grigio. La principale attrattiva, al contrario di quanto possa apparire, è la possibilità di utilizzare il Super Nintendo (e il suo pratico joypad) per comandare Wario piuttosto che Link. Con il Super Game Boy è inoltre possibile aggiungere delle cornici predefinite che fanno da contorno alle schermate di gioco, editare le palette di colori oltre che usare quelle predefinite, riconfigurare i pulsanti del joypad e disegnare a mano libera (o meglio, a joypad libero) la propria cornice. Il Super Game Boy offre inoltre un sonoro stereofonico, che può essere apprezzato al massimo se collegato all'impianto hi-fi.

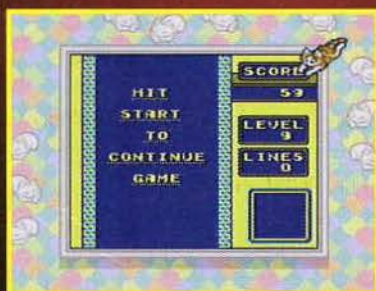
I 4 colori danno senza alcun dubbio vita alle schermate dei giochi, ma in fondo, salvo alcuni casi, usare un azzurrino per lo sfondo, piuttosto che una tonalità di grigio, può solo peggiorare il tutto e la cosa migliore da fare risulta usare una gradazione di colori primari, come il rosso, il verde, il blu, ecc. Il problema sta infatti nel numero limitato di colori: nei giochi che sono usciti finora le quattro gradazioni venivano utilizzate tenendo conto del risultato finale con i quattro grigi, ma con l'uso dei colori non può valere lo stesso discorso. Se, continuando l'esempio di prima, il grigio che compone la testa dello sprite principale può essere usato anche per lo sfondo, lo stesso non di può dire se viene utilizzato un azzurro per il cielo: il volto del personaggio diventerebbe anch'esso azzurro e non rispecchierebbe certo la realtà.

La presenza dei colori dà i primi risultati con le cartucce disegnate appositamente per questo scopo, come *Donkey Kong*, ma non vi aspettate gli annunciati 256 colori, perché lo schermo di gioco ne visualizza sempre solo 4: il resto serve solo per le schermate introduttive e per le cornici. Il Super Game Boy rimane una gran bella idea, amplia la softeca del Snes e, soprattutto, permette di giocare sul televisore di casa, tranquillamente seduti in poltrona, con giochi che abitualmente eravate soliti giocare in metropolitana o a scuola durante le ore di religione.

• Stylz

Purtroppo le schermate di gioco, seppur a colori, hanno sempre 4 tonalità.

Se lasciate il gioco in pausa per alcuni minuti, strane cose accadranno ai bordi dello schermo. Guardate per esempio Mario qui a sinistra e gli strani uccelli animati qui sopra.

Con l'apposito tool potrete disegnare la vostra cornice. Grazie, Trust...

I gatti della cornice scapperanno uno a uno, che ci siano in giro dei vicentini?

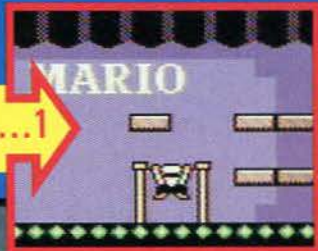
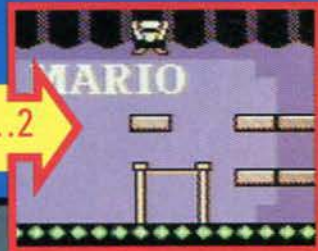
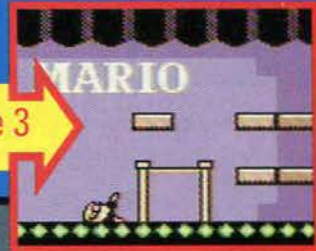
Casa: NINTENDO
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

L'ATLETICO MARIO

Mario si prepara a dimostrare le proprie doti acrobatiche con un difficile esercizio... Beh, l'esecuzione non è delle migliori, ma un bell'applauso se l'è guadagnato ugualmente.

...1

...2

e 3

Se in un livello raccogliete tutti e tre i bonus speciali (cappello, borsetta e ombrello), potrete vincere delle vite extra alla slot machine o con un gioco simile alla Ruota della Fortuna.

A sinistra, ogni tanto delle simpatiche animazioni vi mostreranno delle utili tattiche di gioco.

Finalmente è tornato! Dopo aver invaso (pacificamente, s'intende) le sale giochi di tutto il mondo nei primi anni ottanta e dopo aver fatto la sua comparsa praticamente su tutti i tipi di console e computer, il gorilla più simpatico della storia (...e Magilla Gorilla dove lo lasci? NdAmarok) è pronto per fare il suo ingresso negli anni novanta. Sì, lo so che il protagonista del gioco è un certo idraulico dai nutriti baffetti, ma come non venire rapiti dalla simpatia dello scimmione che ha rapito la principessa Pauline? Impossibile, appunto, come altrettanto impossibile è non cadere in crisi nostalgica pensando ai bei tempi che furono, quando per divertirsi bastavano quattro livelli popolati da un paio di sprite bicolori che si muovevano a scatti.

Lasciamo stare i ricordi e concentriamoci su questo nuovo *Donkey Kong*. Le novità sono veramente tante: si comincia dal numero dei livelli (100), che offrono una notevole sfida, in quanto non richiedono

solo abilità pura nel pilotare il proprio sprite, ma che necessitano di ragionamento, visto l'elevata componente rompicapo. Ora Mario può compiere diverse acrobazie, come camminare sulle mani, spiccare balzi sovrumani, azionare interruttori, fare acrobazie e arrampicarsi sulle funi, scagliare nemici e oggetti, tirare calci stando a testa in giù, fare capriole e nuotare. Inoltre, i livelli non sono più composti da una sola schermata ma scorrono seguendo i vostri spostamenti e sono molto vari, sia per l'ambientazione che per i rompicapo che presentano.

La giocabilità è sempre la stessa, impeccabile, mentre le nuove azioni che può compiere Mario aggiungono profondità a un titolo che, pur essendo perfetto dieci anni fa, avrebbe sofferto di complessi di inferiorità nei confronti dei titoli attuali. Questo però non è successo e, proprio per questo, *Donkey Kong* si è aggiudicato l'ambito bollino di Power-Game.

• *Stylz*

Si ringrazia Newel (MI)

DONKEY KONG

È molto difficile giudicare un gioco come *Donkey Kong*, anche perché si tratta del primo titolo a colori per Game Boy. Prima di tutto bisogna dire che la presenza dei colori si nota poco, specie per il fatto che non aggiungono praticamente niente alle normali schermate monocromatiche. In sostanza è un mix tra il genere platform e rompicapo, e purtroppo bisogna constatare che, nonostante la profondità di gioco e l'immensa giocabilità, dopo alcune partite può stancare, soprattutto per colpa della difficoltà di alcuni enigmi. Dopo una pausa di qualche ora e una volta rilassata la materia grigia, però, potrete tranquillamente tornare a giocare. Piacevole la presenza delle animazioni che spiegano delle particolari tattiche di gioco, rendendo superflua la lettura del manuale. Un grande ritorno che offre numerose novità e che, tra l'altro, consente di gustarsi i quattro livelli del gioco originale, fedelmente riportati in questa nuova, imperdibile cartuccia.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

GAME BOY

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Non per niente è uno dei migliori giochi della storia e non per niente i titoli per Game Boy sono i più giocabili in assoluto

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Un po' al di sotto della norma, ma in ogni caso discreta. I 4 colori del Super Game Boy potrebbero non esserci e nessuno ne sentirebbe la mancanza

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

100 livelli da esplorare, ognuno con diversi problemi da risolvere. Purtroppo, per colpa dei salvataggi e dell'eccessiva facilità con cui si vincono vite extra, lo si finisce presto

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il sonoro stereo accompagna degnamente l'azione, con musichette ed effetti sonori discreti. Non fatevi ingannare: in fondo si tratta sempre di un GB, non di uno SNES

SOTTO CONTROLLO

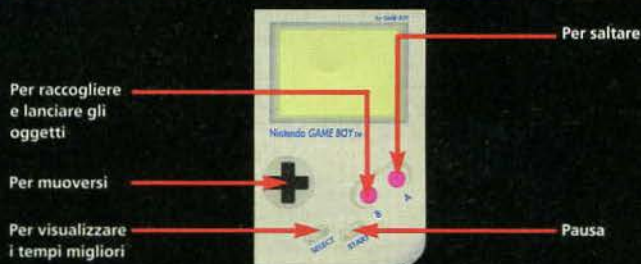
Per raccogliere e lanciare gli oggetti

Per muoversi

Per visualizzare i tempi migliori

Per saltare

Pausa

I colori del Super Game Boy aggiungono ben poco alle schermate monocromatiche. La giocabilità tipica dei titoli GB, però, è ora accessibile anche ai fortunati possessori di SNES.

TE SI MANGIATO LA BANANA

I livelli di *Donkey Kong* si differenziano da quelli del gioco originale, oltre che per la complessità e per l'estensione, per i diversi oggetti e bonus disseminati qua e là. Non tutti sono disponibili nei primi livelli e ognuno ha la propria funzione.

MARTELLO

L'unico modo di uccidere i nemici e alcuni degli ostacoli che bloccano la strada a Mario, come i barili del primo livello.

SUPER MARTELLO

Questa versione potenziata del martello permette anche di distruggere alcuni muri, ma è più difficile da trovare.

SCALA

Permette di creare una rampa di scale e di piazzarla dove si vuole. La rampa scomparirà dopo alcuni secondi.

TRAMPOLINO

Grazie a questo prezioso aggeggio ginnico, Mario può sfoggiare le sue doti acrobatiche compiendo dei salti fenomenali.

VITA EXTRA

In *Donkey Kong* le vite extra fioccano e, come se non bastasse, anche nelle sezioni bonus al termine di ogni livello si sprecano.

INTERRUTTORI

Azionando gli interruttori disseminati per i livelli potrete attivare trappole, aggeggi meccanici e diavolerie simili.

CHIAVE

Beh, senza di questa non potreste uscire dal livello e non raggiungereste mai il perfido scimmione.

PIATTAFORMA

Questo bonus permette di piazzare in un punto a piacimento una piattaforma a tempo, in modo da coprire fossi e spuntoni.

OMBRELLO, CAPPELLO E BORSETTA

Se raccogliete tutti e tre questi bonus speciali, al termine del livello potrete vincere delle vite extra con uno dei due bonus game.

TRAMPOLINO MOBILE

Come per le scale e le piattaforme, grazie a questo bonus potete mettere un trampolino dove vi pare.

PER I TUOI ORDINI
TEL.
0573 903277
Fax 0573 - 903955

MEGADRIVE *(i richiestissimi)*

Titolo		Prezzo
Addams family	£.	69.000
Aladdin	£.	89.000
Brett hull hockey	£.	109.000
Bubsy	£.	69.000
Castelvania	£.	69.000
Combat cars	£.	119.000
Cool spot	£.	99.000
Fifa int. soccer	£.	109.000
Flashback	£.	99.000
Incredible Hulk	**£.**	**139.000**
Jungle book	£.	119.000
Jungle strike	£.	109.000
Kick off 3	**£.**	**109.000**
Land stalker	£.	99.000
Lethal enforce	£.	149.000
Nba jam	£.	95.000
Nba showdown	£.	129.000
Pete Sampra tennis	£.	109.000
Robocop vs Terminator	£.	129.000
Rocket knight adv.	£.	99.000
Ryan Giggs soccer	£.	109.000
Sensible soccer	£.	89.000
Sensible soccer 2	£.	129.000
Sonic 3	£.	89.000
Subterrania	£.	129.000
Virtua racing	£.	119.000
World cup USA 94	£.	109.000

SUPERNES / FAMICOM

Titolo		Prezzo
Aladdin	£.	139.000
Alien 3	£.	69.000
Asterix	£.	59.000
Axelay	£.	69.000
Batman returns	£.	79.000
Bubsy	£.	69.000
Bugsy bunny	£.	129.000
Cool spot	£.	99.000
Daffy duck	£.	139.000
Desert fighter	£.	129.000
Equinox	£.	109.000
Fifa int. soccer	£.	99.000
Flashback	£.	59.000
Goof trop	£.	79.000
Incredible Hulk	£.	149.000
Jimmy Connors	£.	99.000
Kick off 3	£.	129.000
Lethal enforce	£.	169.000
Lost vicking	£.	99.000
Mario all star	£.	129.000
Megaman X	£.	129.000
Nba jam	£.	129.000
Parodius	£.	79.000
Pop'n twin bee	£.	89.000
Rock roll racing	£.	109.000
Star wars 2	£.	149.000
Star wing	£.	69.000
Stunt race FX	£.	139.000
Super bomberman	£.	69.000
Super Mario world	£.	69.000
Super metroid	£.	129.000
Super turrican	£.	89.000
Young merlyn	£.	129.000

SPECIALE PICCHIADURO

MEGADRIVE

Titolo		Prezzo
Art of fighting	£.	99.000
Dragon	**£.**	**129.000**
Dragon ball 2	£.	119.000
Eternal champion	£.	139.000
Fatal Fury	£.	99.000
Fatal fury 2	**£.**	**119.000**
Mortal kombat	£.	89.000
Mortal kombact 2	**£.**	**139.000**
Street fighter 2	£.	89.000
Super street fighter 2	**£.**	**149.000**
Street of rage 2	£.	79.000
Street of rage 3	£.	89.000
Turtles tournament	£.	129.000

DISPONIBILI TITOLI PER 3DO:
Jaguar
Game Gear
Game Boy
Mega CD

SUPER NES / FAMICOM

Titolo		Prezzo
Art of fighting	£.	129.000
Battle master	£.	129.000
Clay fighter	£.	129.000
Dead dance	£.	89.000
Dragon	**£.**	**139.000**
Dragon ball Z	£.	99.000
Dragon ball Z 2	£.	139.000
Fatal fury 2	£.	129.000
Fatal fury special	**£.**	**179.000**
Fighter's history	**£.**	**159.000**
Final fight 2	£.	69.000
Ken of north star VII	£.	139.000
Mortal kombat	£.	99.000
Mortal kombat 2	**£.**	**149.000**
Ranma 1/2	£.	129.000
Ranma 1/2 2	£.	139.000
Ranma 1/2 4	£.	169.000
Street fighter 2 turbo	£.	129.000
Super street fighter 2	**£.**	**149.000**
Turtles tornament	£.	139.000
World heroes 2	**£.**	**139.000**

Casa: TAITO
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 1

La futuristica famiglia Jetson è già stata oggetto di una conversione in ambiente nintendiano da parte della TAITO: mi riferisco al titolo per Game Boy recensito sul numero scorso di Gippi. In quel caso si trattava di un platform piuttosto banale che non ha saputo distinguersi per nessun carattere particolarmente originale. E anche questo prodotto rientra perfettamente nella categoria "a piattaforme", ma in una struttura del tutto tradizionale ha innestato alcuni elementi di novità che lo rendono degno di una certa attenzione. Tralasciando l'aspetto della trama che non merita di essere approfondito (si tratta della solita invasione di robot impazziti cui bisogna porre rimedio), ciò che maggiormente attira l'attenzione in *The Jetsons* è il sistema di controllo. In un platform questo elemento è tutt'altro che marginale, andando a influenzare pesantemente il fattore giocabilità: anzi, entro certi limiti si può anche dire che in un titolo a piattaforme la giocabilità finisce con l'identificarsi col sistema di controllo, è proprio quest'ultimo a presentare caratteri originali rispetto ai modelli canonici. Il personaggio, infatti (il patriarca George), è munito di una sorta di potentissimo aspirapolvere col quale può risucchiare i nemici per poi eliminarli proiettandoli contro una parete, ma soprattutto può trasportarsi attraverso lo schermo appiccicandosi a mo' di ventosa lungo le pareti e spostandosi a piccoli balzi. Con questo sistema, per esemplificare, è possibile spostarsi in verticale (direzionando l'aspirazione perpendicolarmente verso la parete e compiendo saltelli verso l'alto) oppure trascinarsi orizzontalmente penzolando appesi al soffitto e lasciandosi cadere sistematicamente per poi riattaccarsi grazie alla potenza dello strano elettrodomestico che riesce a vincere la forza di gravità. Detto così sembra piuttosto complicato, in realtà... le cose stanno proprio così. Acquisire la necessaria confidenza con questo sistema di controllo, tanto anomalo quanto ostico, non è cosa delle più semplici e il particolare disegno dei livelli (abbastanza malefico) non è di aiuto: il risultato è un gioco alquanto impegnativo. Il problema è: frustrante o stimolante? Al commento l'ardua sentenza.

• Pentothal

Si ringrazia PLAY GAME SHOP (TO)

Anche i migliori possono sbagliare... e purtroppo George non è da meno.

A destra, il primo livello è composto da numerose sezioni alle quali il nostro George può accedere sfrecciando alla velocità della luce in tubi di vetro che ricordano quelli usati da Sonic.
Imperdibili le esilaranti espressioni del personaggio.

THE Jetsons

Invasion of the Planet Pirates

THE JETSONS

Il giudizio su *The Jetsons* si gioca tutto sulla questione del sistema di controllo. Si tratta di una ventata di aria fresca nel genere platform oppure di un'artificiosa trovata che deprime la giocabilità? Come sempre, nei videogame non esistono i bianchi e i neri, ma solo varie gradazioni di grigio, e la risposta è... dipende. Se siete dei virtuosi del genere e cercate qualcosa di diverso, potreste trovare in *The Jetsons* un livello di difficoltà degno di voi, se invece siete dei neofiti non lasciatevi ingannare dal copyright Hanna e Barbera che sembra indirizzare questo titolo all'utenza meno smaliziata e statene accuratamente alla larga: ne potreste ricavare solo una buona dose di frustrazione. Io personalmente penso che una giocabilità immediata sia importantissima nei platform e che la difficoltà vada piuttosto costruita nella struttura dei livelli (Miyamoto docet): questo sistema di controllo mi è sembrato, pur se originale, spesso troppo macchinoso e ostico. Il voto è una media ponderata fra queste diverse considerazioni.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Il sistema di controllo è originale ma la macchinosità ne compromette l'immediatezza

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Complessivamente molto piacevole, offre sprite di dimensioni generose e ottimi cromatismi

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Stimolante per i giocatori pazienti che amano la sfida, può risultare frustrante per gli altri

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Musichette in puro stile Hanna e Barbera che fanno il proprio dovere senza eccellere

SOTTO CONTROLLO

N.B.: Tutto il set è riconfigurabile a piacere

Per correre

Per saltare e contemporaneamente usare l'aspiratutto

Per controllare George e indirizzare l'aspiratutto

Per saltare

Per attivare l'aspiratutto

Per mettere in pausa

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedì mattina

TELEFONO: **051 - 343.504** 10 linee | *SUPERNINTENDO USA* | FAX **051-344.906 o 345.100**

L. 147.000

L.107.000

L. 77.000

L.117.000

L. 77.000

L. 97.000

L. 67.000

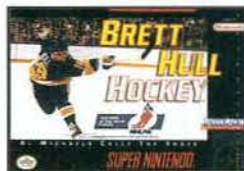
L.137.000

L.107.000

L.117.000

L. 97.000

L. 67.000

L. 57.000

L. 127.000

L. 57.000

L.117.000

L. 37.000

L. 67.000

L.117.000

L.137.000

L.117.000

L. 27.000

L. 57.000

L.117.000

L.137.000

L. 97.000

L.147.000

L.127.000

L. 67.000

L. 57.000

L.137.000

L. 57.000

L. 47.000

L.127.000

L. 47.000

L. 117.000

L. 89.000

L. 72.000

L. 115.000

L. 135.000

L. 72.000

L.119.000

L.117.000

L.127.000

L. 97.000

L. 67.000

L.137.000

L. 67.000

TUTTI I PRODOTTI PUBBLICIZZATI NELLE PAGINE **COMPUTER ONE**, SONO REPERIBILI ANCHE PRESSO I NOSTRI CENTRI AFFILIATI. **CERCA L'ELENCO PRESENTE IN QUESTA RIVISTA**

Casa: **INFOGRAMES**

N°Giocatori: **1**

Continua?: **SÌ**

Livelli di difficoltà: **3**

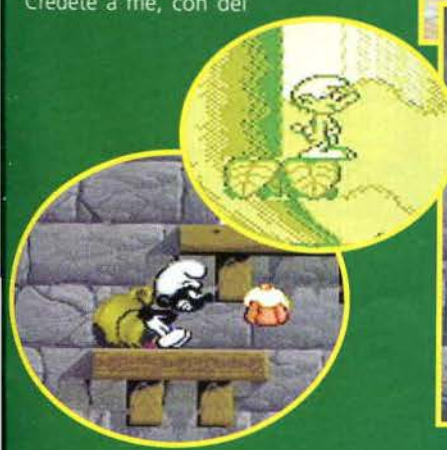
i PUFFI

È proprio giunta l'ora di puffare all'attacco di quel cattivone di Gargamella! Il tipaccio infatti ha deciso di dare nuovamente del filo da torcere ai nostri amichetti blu e ha pensato bene di farlo facendo sparire dalla circolazione una quantità innumerevole di puffi! Niente paura, basterà organizzarsi un attimo e state pure tranquilli che quel maghetto da strapazzo e il suo gattaccio spelacchiato avranno poco da ridere.

Il gioco si suddivide in varie sezioni in ognuna delle quali sarà un puffo diverso a doversela cavare contro le insidie del momento: Forzuto attraverserà le paludi senza alcuna difficoltà, se saprete guidarlo nella maniera giusta; Burlone farà passare ai vostri nemici momenti davvero poco piacevoli con i suoi regali esplosivi; Quattrocchi vi illuminerà dall'alto della sua cultura nelle vie più buie e impervie; infine Golosone affronterà coraggiosamente Birba armato di torte alla panna (che spreco, però). Credete a me, con dei

Nel livello della foresta dovrete vedervela anche con questi vermoni

POWER GAME

SUPER NES

I PUFFI

Questa cartuccia dimostra che ogni tanto i personaggi dei cartoni animati possono essere protagonisti di giochi coi fiocchi. I tre livelli di difficoltà rendono questa cartuccia adatta anche ai meno giovani e non solo per la sua grafica assolutamente galattica, curata al millimetro e ricchissima di colori e particolari di ogni genere, ma ciò che rende esaltante questo gioco è la varietà di situazioni che comprende. Una serie di avventure realmente diverse e mai noiose che aumenteranno sicuramente la vostra voglia di giungere al salvataggio dei vostri amici, passando attraverso un'innumerevole sfilza di livelli ottimamente disegnati. L'animazione dei puffardelli vanta una fluidità esemplare anche nei movimenti più veloci e il mode 7 è stato utilizzato in maniera impeccabile. C'è forse un unico neo: al livello normal il gioco appare forse un po' troppo semplice per chi di giochi a piattaforme già se ne intende! Insomma, un giochino da non perdere assolopuffamente!!!

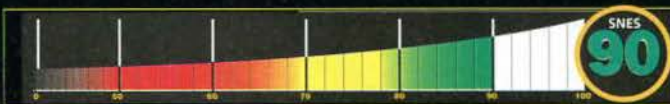
AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

GIOCABILITÁ (8/10)
Una volta trovato il livello di difficoltà che fa per voi sarà una vera pacchia!

GRAFICA (9/10)
Splendidamente realizzata, ricca di colori e sprite davvero accattivanti!

SFIDA (9/10)
Il desiderio di farla in barba a Gargamella si impossesserà di voi senza che neanche ve ne possiate accorgere!

SONORO (9/10)
Musiche decisamente azzeccate e melodie allegre tipiche della serie animata.

SOTTO CONTROLLO

Per muoversi e chinarsi

Per lanciare un oggetto

Per saltare e arrampicarsi

Per correre e saltare più in alto

Anche se i colori sono inesistenti, è facile riconoscere il puffo nero, tra i due!

LAMPONIS RUBEO... BONUS!!!

Ecco alcuni degli oggetti che vi saranno più utili durante la dura ricerca dei vostri compagni:

LE FOGLIE DI SALSAPARIGLIA

Non è una strana ricetta di zia Marisa, ma se ne raccoglierete 25 otterrete una vita in regalo.

IL LAMPONE

Rosso e "ciccioso" vi regalerà un punto ferita! Golosone, manco a dirlo, ne va pazzo.

LA BAMBOLINA

Il "cicciobello" di Puffetta, direte voi. Ebbene, potrebbe essere, ma cuccatevelo comunque, perché vale una vita supplementare!

LA STELLA

Ogni 25 stelle raccolte avrete l'accesso a un super livello bonus veramente bello da giocare.

È bellissimo finire in una puffa bolla di sapone.

PUFFATA IN VELOCITÀ

E ora, giù in velocità lungo la montagna, tra uno Yeti e qualche pupazzone di neve a indicarvi la strada... ma attenzione agli ostacoli!

...1

...2

e 3

I regali esplosivi di Burlone sono molto utili!

compagni di viaggio come questi non sarà facile annoiarsi, grazie anche alle divertenti sezioni da giocare quasi completamente al buio e agli spassosi livelli "in velocità" in cui sfreccerete su uno slittino piuttosto che su un carrello alla Indiana Jones. Insomma, una vera puffata!!

"Adesso passo la parola alla mia amica Heidy."

"Tocca a me? Benone..."

Al rientro dalle vacanze, quando la sete di novità ha raggiunto vette elevate, il meno che voi lettori vi aspettate dalla vostra rivista del cuore è qualche sano consiglio sui videogiochi più "in" che vi aspettano dal vostro rivenditore di fiducia. Proprio per questo motivo, la vostra Heidy vi propone questo mega gioco puffoso per il fido Game Boy.

Mettiamo subito le cose in chiaro: non vi aspettate un capolavoro assoluto, perché rimarreste delusi. Si tratta infatti di un giochillo adatto soprattutto ai più piccoli che offre un discreto divertimento. Se comunque rientrate in quella fascia di età compresa tra i sei e gli undici anni, questa è la cartuccia adatta a voi senza il benché minimo dubbio, mentre se ne avete di più, spero lo abbiate acquistato per il vostro fratellino.

Scopo del gioco è salvare tre puffi rapiti da Gargamella, e chi meglio di Forzuto per tale eroica impresa? Se deciderete di imbarcamenarvi in questa avventura, affronterete diversi ambienti, come la foresta, la montagna, il vulcano, la miniera e, infine, l'abitazione del malefico Gargamella. Non mancheranno, per altro, i soliti e banali bonus, come il fungo, il lampone, la bambola, la stella e la chiave.

Non ritenendo opportuno dilungarmi ulteriormente e, lasciando al commento successive precisazioni, vi rimando alla prossima recensione e vado a puffare l'orto!

• Heidy & Red Fury

I PUFFI

In fondo non si tratta di un gioco poi così male. Il fatto è che, essendo riservato a un pubblico giovane, potrebbe non piacere ai giocatori che hanno superato i critici undici anni, tutto qui. Notate, comunque che ho detto potrebbe: il condizionale è d'obbligo, visto che c'è gente che continua a seguire le avventure dei batuffoli blu anche una volta superata la maggiore età (vero, Vordak?). I più piccoli saranno contenti di poter vestire i panni dei loro beniamini e direi che senza alcun dubbio si tratta di un gioco più istruttivo dei vari *Mortal Kombat* o *Itchy and Scratchy*. Di questo dovrebbero prenderne nota i numerosi genitori che telefonano in redazione in cerca di un consiglio su quale cartuccia comprare ai figli, un gioco non troppo violento ma che, al tempo stesso, riesca a fare presa sull'interesse dei più piccoli. Ora, con questo titolo, i genitori hanno trovato quello che cercavano e i figli pure. Allora, piccini, cosa aspettate a puffarvi nel l'avventura più puffosa che ci sia?

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

GAME BOY

GIOCABILITÀ

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Abbastanza immediata e senza problemi evidenti. Sicuramente adatta alla fascia di pubblico a cui è rivolto il gioco

GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Carina e abbastanza curata, soprattutto tenendo conto delle limitazioni del monocromatico di casa

SFIDA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Troppo facile per i giocatori più esperti, ma ottimamente calibrata per i più piccoli

SONORO

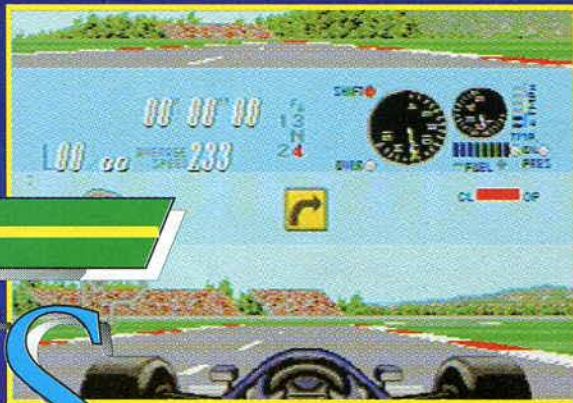
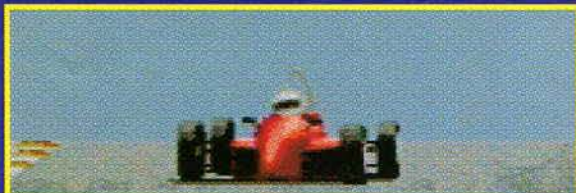
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Le musichette del gioco, per quanto allegre e simpatiche, a lungo andare stancano. Gli effetti sonori sono nella norma

SOTTO CONTROLLO

Casa: NICHIBUTSU
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

F1 CIRCUS CD

Prima di gareggiare è possibile settare numerosi valori che influiranno sull'esito della gara. Anche se questa non migliora la giocabilità.

È ormai da tempo che insistenti voci provenienti da fonti attendibili insinuano un inquietante sospetto: che il Mega CD non sia poi quella gran macchina che la Sega sembra paventare. A rafforzare l'allarmante congettura, esce in questi giorni un nuovo titolo targato Nichibutsu, software house del Paese del Sol Levante, già conosciuta per aver prodotto, in passato, qualche titolo di pregevole fattura. Ed è veramente triste osservare che, a sponsorizzare questo mediocre CD, si sia scomodata nientepopodimeno che la prestigiosa FOCA, la Federazione Internazionale che disciplina il Campionato del Mondo di Formula 1.

In effetti, *F1 Circus CD* è un gioco che davvero genera qualche perplessità. Oltretutto, non offre alcuna opzione innovativa che possa giustificare, almeno idealmente, la preferenza di questo titolo a svantaggio di altri. Unica opzione "alternativa", se così si può dire, è la possibilità di scegliere l'epoca storica in cui ambientare le competizioni, che consente, ad esempio, di scegliere di gareggiare a bordo delle buffissime monoposto a forma di sigaro utilizzate negli anni '50, piuttosto che sulle eleganti e affilate vetture anni '80. Se volete sperperare del denaro, potreste prendere in considerazione un eventuale acquisto per farne debito omaggio a qualche possessore di Mega CD che vi sta particolarmente antipatico. Da evitare assolutamente in ogni altro caso!

• *Vordak*

Si ringrazia Newel - MI

Il gioco offre l'opportunità di correre con vetture che hanno fatto storia.

F1 CIRCUS CD

Come potete capire dal voto, *F1 Circus CD* non mi ha favorevolmente impressionato. Insomma, se non si era capito prima, lo spiego meglio: qui non si sta parlando di un gioco che non sfrutti adeguatamente le possibilità offerte dal Mega CD, qui si sta parlando di un titolo giudicabile negativamente su Master System pessimamente trasposto su compact disc. La grafica rozza, scarna e generalmente mal disegnata gode della fluidità di uno schiacciasassi albanese arrugginito ed è in netta competizione con la sciatteria del sonoro, da sempre vanto dei giochi su supporto ottico. Non lasciatevi ingannare dal titolo: questa NON è la trasposizione del bellissimo omonimo prodotto dalla stessa casa per Mega Drive (che, peraltro, aveva una visuale dall'alto e non in soggettiva, come in questo caso): è semplicemente un pessimo clone del vecchio *Super Monaco GP*, con alcune squallide opzioni in più, tanto per abbindolare qualche povero sprovveduto che non avrà avuto la fortuna di leggere questa recensione!

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

MEGA CD

GIOCABILITÀ (5/10)
La scarsa fluidità dei movimenti si traduce inevitabilmente in un'assoluta mancanza di manovrabilità

GRAFICA (4/10)
Non c'è molto da dire...

SFIDA (10/10)
Se decidete comunque di comprarlo, lo giocherete per punizione per il resto dei vostri giorni!

SONORO (2/10)
Ah, ah, ah, buona questa!

MCD **32**

SOTTO CONTROLLO

- Pausa
- Ridefinibile
- Per guidare la propria monoposto
- Per frenare
- Per accelerare

Casa: ACCOLADE
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

Hardball 94 offre ben poco in più rispetto a *Hardball 3*, a parte la presenza dei giocatori di questa stagione. La grafica è invece praticamente uguale.

HardBall '94

A poco più di un anno di distanza dall'uscita di *Hardball 3*, l'Accolade lancia l'edizione 1994 completa di tutte le squadre e dei 700 giocatori reali facenti parte della MLBPA nella stagione corrente, ma sono pochi i cambiamenti effettivi rispetto al titolo originale. Quindi, già da ora vi posso preannunciare che l'acquisto è consigliato solamente a chi non possiede già *Hardball 3* e agli ultra-fanatici che sono disposti a comprare questo nuovo titolo esclusivamente per la presenza della nuova stagione.

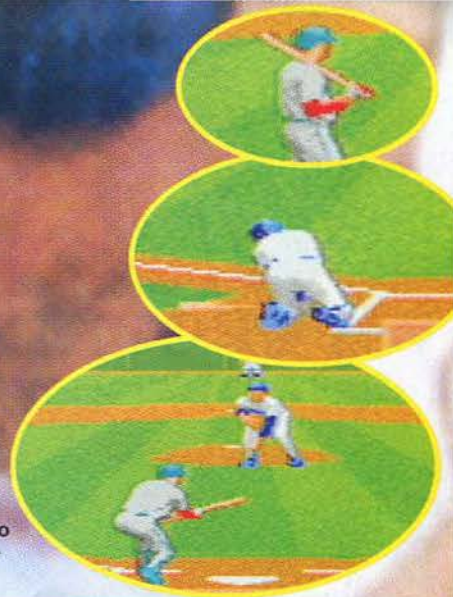
Hardball 94 permette di giocare una sin-

Un bel fuoricampo era proprio quello che ci voleva: infatti ora stiamo vincendo sei a zero fuori casa.

gola partita così come l'intero campionato e mette a disposizione del giocatore una lunghissima serie di opzioni per renderlo adatto sia agli appassionati che ai neofiti. È anche possibile editare a piacimento le squadre e cambiare gli attributi dei singoli giocatori, salvando poi i cambiamenti in memoria, in modo da poter disputare un campionato personalizzato. Una buona qualità del gioco è sicuramente la presenza delle tre diverse inquadrature che permettono di seguire l'azione da distanza ravvicinata. Una volta battuta la palla, però, la visuale si sposta su tutto il campo, realizzato in maniera mediocre e con i giocatori che corrono accompagnati da un'animazione assolutamente ridicola. Gli aspetti negativi purtroppo non finiscono qui: un particolare fastidioso è l'incomprensibile intervallo di qualche decimo di secondo tra un'inquadratura e l'altra, che grava non poco sulla continuità dell'azione di gioco e quindi sul realismo. In effetti, il gioco può essere accurato quanto volete, con tutte le statistiche e i dati reali del caso, ma se mettete una pausa seppur velocissima in cui lo schermo diventa nero all'interno di un'azione di gioco, è inevitabile che il realismo ne risenta.

In conclusione, un titolo carino ma niente più, che in ogni caso non vale l'acquisto per chi possiede già *Hardball 3*. La realizzazione tecnica lascia a desiderare e, vista la presenza di altri titoli del genere, prima di deciderne l'acquisto fareste bene a dare un'occhiata da un'altra parte... magari sfogliando il numero di GP di Luglio/Agosto, dove trovate la recensione di *MLBPA Baseball*, presto disponibile anche per Mega Drive.

• *Stylz*

Le sezioni di gioco a distanza ravvicinata sono abbastanza curate graficamente e bene animate.

TIRA E MOLLA

DIFESA

Offspeed... Tiro lento
Curveball... Palla curva
Fastball... Palla veloce
Screwball... Palla rotante con effetto opposto alla palla curva
Sinker... Parte alta e finisce direttamente nel guantone del ricevitore
Walk Batter... Per fare avanzare un battitore in prima base
Off Field... Si può piazzare i giocatori esterni a destra, a sinistra o al centro del diamante
In Field... Si può ordinare agli interni di "marcare stretto" i runner oppure di piazzarsi tra una base e l'altra nella speranza che la palla gli arrivi direttamente

Power
Contact
Bunt
Hit and Run
Steal
Double Steal

ATTACCO

Power... La battuta di potenza che, nel migliore dei casi, si trasforma in fuoricampo
Contact... Un giusto compromesso tra potenza e precisione
Bunt... Colpo smorzato
Hit and Run... Appena la palla viene colpita, tutti i runner si lanciano alla conquista della base successiva
Steal... I runner cominciano a correre quando la palla non è ancora stata colpita dal battitore
Double Steal... Per chi ama il rischio, c'è la possibilità di fare punti a palate!

HARDBALL '94

Hardball 94 **non è male. Il gioco simula abbastanza bene la disciplina sportiva americana per eccellenza, anche se non raggiunge gli alti standard di *MLBPA Baseball*, e si fa apprezzare soprattutto dagli appassionati, com'è ovvio attendersi. I problemi del gioco risiedono però nella realizzazione tecnica non certo eccelsa: se infatti gli sprite dei giocatori sono abbastanza curati nelle sezioni "ravvicinate" quando l'azione si sposta sull'intero diamante, la grafica diventa stranamente povera e le animazioni mostrano una pochezza esemplare. Inoltre, il gioco perde il suo fascino per colpa degli stacchi da un'inquadratura all'altra; si tratta di frazioni di secondo, certo, ma quel poco basta per pregiudicare il feeling del titolo. Ottima la presenza dei giocatori reali, completi di statistiche e abilità individuali, anche se ai meno patiti le squadre sembreranno tutte uguali, non fosse per il colore del berretto. Si tratta di un buon diversivo per evitare il collasso da calcio-mania, ma date un'occhiata anche agli altri titoli del genere se siete veramente interessati.**

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

MEGA DRIVE

GIOCABILITÀ 7/10
Nessun problema particolare nel comandare gli uomini della squadra, ma niente di eccezionale

GRAFICA 6/10
Nelle sequenze ravvicinate gli sprite sono bene animati e abbastanza curati, ma quando l'inquadratura cambia la grafica subisce un calo qualitativo spaventoso

SFIDA 9/10
700 giocatori reali, squadre del campionato 1994, 28 campi diversi e un sacco di eventi faranno la felicità di tutti gli appassionati

SONORO 4/10
Gli effetti sonori non sono certo il massimo della vita e le musiche sono decisamente fastidiose

SOTTO CONTROLLO

VIDEOLAND

VIA PECCHIO, 2 (MI) - ☎ 02/ 29402806

PRIMA DI ACQUISTARE SENTI IL NOSTRO PREZZO!

SUPER NINTENDO

SUPER NES + STREET FIGHTER II TURBO
L. 309.000

SUPER NES + MARIO ALL STARS
L. 269.000

Addams Family
Alfred Chicken
Andre Agassi
Battle Cars
Buggs Bunny-Rabbit
Rampage
Champion League
Chavez Boxing
Choplifter III
Claymates
Equinox
Excaliber
Fire Stiker
Flintstones
Goal II
Joe & Mac II
Legend
Lemmings II: The Tribes
Metroid
Mickeys ultimate Challenge
NBA JAM
Peacekeepers
Pinball
Star Trek: Next Generation
Stunt Race FX
S.O.S.
T2 Arcade
Turn N' Burn: No Fly Zone
Undercover cop
Wizardry 5
Wolfnstein
Young merlin
WORLD HEROES II
Zool
Champ World Class Soccer
Pirates Of Dark Water
Ultimate Fighter
King Of The Monster 2
F1 Roc 2
SUPER STREET FIGHTER 2
Strikers 94
Space Ace
R. Giggs Champ Soccer
World Cup Usa 94
FIFA INTERNATIONAL SOCCER L.109.000
Illusion Of Gia
SLAM MASTER

MEGA SEGA CD

MEGA CD + 7 GIOCHI
L. 599.000

MEGA CD + 1 GIOCO
L. 499.000

3rd World War
Alien Out Of World
Battle Of Fantasy
Dune
European Racers
Mega Race
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 109.000
Puggsy
Revenge Of Ninja
Shadow Of The Beast
Shadow Of The Beast 2
Star Wars Rebel Assault
Tom Cat Alley
Rise Of The Dragon
Revenge Of Ninja
Wing Commander
SENSIBLE SOCCER 99.000
World Cup Usa 94
MORTAL KOMBAT L.119.000
Vay
Lunar
Heimdall

MEGADRIVE

MEGADRIVE + 2 PAD + GIOCO
L. 269.000

Battleship
Bubba N Stix
Cesars Palace
California Games II
Castelvania
Champ Pool
Charles Barkley
Chester Cheetah
Columns III
Champ World C. Soccer
Dooble Dribble
Pirates Of Dark Water
Raimbow Island
Might And Magic III
Jim Power 3D
FATAL FURY 2
King Of The Monsters 2
R. Giggs Champ Soccer
Utopia
P. Sampras Tennis
World Cup Usa 94
Dune II
Joe & Mac
Mega Turrican
Mickeys Ultimate
Challenge
SUPER STREET FIGHTER 2
NBA JAM
Prince Of Persia
Rainbow Island
Romance Of 3 Kingdoms III
Shanghai
Sylveter & Tweety
The Joung Indiana Jones
Mario Andretti Racing
Time Killers
Time Trax
Tom & Jerry Frantic Antics
Total Carnage
Virtua Racing
The Incredible Hulk

PANASONIC 3DO

PANASONIC 3DO + 1 PAD + GIOCO
VERSIONE EUROPEA
L. 1.499.000

Microcosm
Out Of This World
Escape From Monster Manor
Twisted
Sewer Shark
Road Rash
Wing Commander twisted
Mega Race
Tom Kite Golf
Cowboy Casino
ESPN Baseball
Jurassic Park
Seven Shark
Space Shuttle

NEO GEO

NEO GEO + 4 GIOCHI
L. 899.000

Cartucce a partire da L. 100.000

Art Of Fighting II
Top Hunter
Super Sideckicks 2
Karnous revenge
World Heroes 2 Jet

SI EFFETTUANO VENDITE AI RIVENDITORI

PREZZI INCREDIBILI

NOLEGGIO/VENDITA

SUPERNES/FAMICOM
MEGA DRIVE
GAME GEAR
NEO GEO
MEGA CD

VENDITA PER CORRISPONDENZA CON CONSEGNA IN 24 ORE

1° ED UNICI NEL NOLEGGIO VIDEOGIOCHI
1° AD AVERE PIU' DI 2000 TITOLI NOLEGGIABILI

NON È UNO SCHERZO !
VUOI AVERE TUTTI I GIOCHI DEL MEGADRIVE, SUPERNES / SUPERFAMICOM
TELEFONA PER SAPERNE DI PIÚ AL N.
02/ 29402806

PAGAMENTO CON CARTE DI CREDITO: VISA - AMERICAN EXPRESS - CARTA SI' - DINERS - PAGAMENTI RATEIZZATI PERSONALIZZATI

VIDEOLAND Via Pecchio, 2 (Mi) - ☎ 02/ 29402806 - Fax 02/ 29525146 - M.M. Loreto

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1
Continua?: SI
Livelli di difficoltà: 1

Astérix AND THE SECRET MISSION

La celebre coppia di scazzottatori transalpini, non paga di aver contrastato l'avanzata dell'invasione romana, diventa ora protagonista di un titolo per GG. Si tratta di un classico gioco platform che vede sia il guerriero piccoletto che l'obeso costruttore di menhir impegnati nella ricerca di alcune piante medicinali che il druido Panoramix utilizza per preparare lna pozione magica (quella in cui è caduto Obelix da piccolo). Non lasciatevi ingannare, però, non si gioca in due contemporaneamente, - e d'altronde sarebbe improbabile su un GG- ma si può scegliere fra i due personaggi alla fine di ogni livello. Dato che l'azione si svolge attraverso fondali abbastanza varî (che vanno dalle foreste alle praterie, dalle caverne ai deserti, dai flutti sottomarini ai templi pagani) sarà necessario optare per Asterix o per Obelix a seconda degli ostacoli che di volta in volta si prospettano: ognuno dei due possiede infatti delle peculiarità di controllo cosicché, per esempio, il primo privilegia i livelli più tipicamente platform, mentre il secondo si trova meglio nei passaggi subacquei. Per finire vi segnalo la presenza di due livelli speciali in cui impersonerete il cagnolino Idefix impegnato a raccogliere il maggior numero di bonus entro un tempo limite.

• *Pentothal*

Si ringrazia PLAY GAME SHOP (TO)

Ecco Asterix che sgambetta per le campagne Galle.

ASTERIX AND THE SECRET MISSION

I programmatori di *Asterix and the secret mission non* hanno certo perso il sonno nel tentativo di partorire un concept originale per questo titolo. Si tratta di un platform, come già detto, e ben poco di altro si può aggiungere al riguardo: non ci sono elementi che si distacchino dai tratti tipici di questo genere. Forse l'unico baluginio di originalità sta nel sistema di controllo di Asterix che può effettuare un supersalto premendo una seconda volta il pulsante mentre lo sprite è sospeso in aria. Il che, ne converrete, non è poi molto. Ciò nonostante la qualità della programmazione è buona: gli sprite sono infatti ben animati e immuni da rallentamenti - anche nei frangenti più caotici - e il controllo risulta sempre gratificante. Si tratta in definitiva di un titolo che, pur non eccellendo da nessun punto di vista, denota una buona cura realizzativa. Gli "aficionados" del fumetto potranno apprezzarne l'atmosfera caratteristica, gli altri (se mangiano piattaforme a colazione, pranzo e cena) potrebbero comunque prenderlo in considerazione.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

GAME GEAR

GIOCABILITÀ (7/10)
Il sistema di controllo è abbastanza intuitivo e consente una buona padronanza dello sprite

GRAFICA (8/10)
Nonostante le dimensioni ridotte del LCD i programmatori hanno riprodotto l'atmosfera tipica del fumetto

SFIDA (7/10)
Un livello di difficoltà ben calibrato che si rivelerà soddisfacente per il giocatore medio

SONORO (7/10)
Musichette in stile "Trallallero-trallallà": niente di più, niente di meno

GG **72**

SOTTO CONTROLLO

Per mettere in pausa

Controlla Asterix o Obelix

Per correre e tirare pugni

Casa: **LUCASARTS**

N°Giocatori: **1**

Continua?: **SÌ**

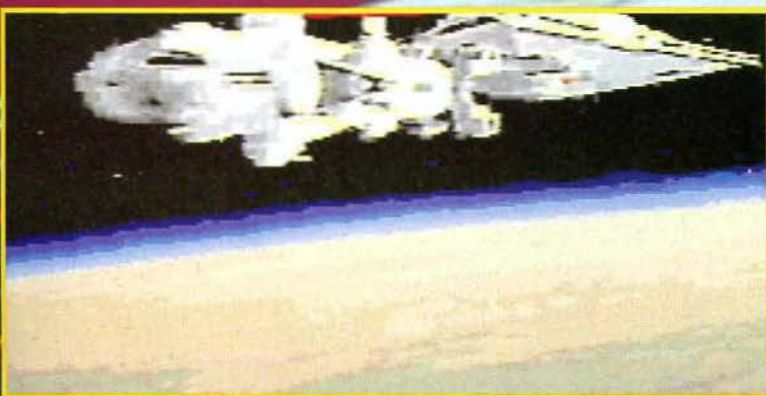
Livelli di difficoltà: **3**

STAR WARS REBEL ASSAULT

L'alleanza ribelle è riuscita a trafugare all'Impero i piani della Morte Nera. Darth Fener si lancia immediatamente all'inseguimento scagliando sonde e caccia in tutta la galassia. In questo scenario un ragazzo originario di Tatooine, decide di entrare nell'accademia ribelle e di diventare un pilota per partecipare alla lotta contro l'impero. Inutile a dirsi: quel pilota siete voi!

Il vostro breve e intenso addestramento inizierà proprio su Tatooine, sulla base scavata nelle pareti di un canyon stretto e lungo che attraversa i grandi deserti sabbiosi del pianeta. Il vostro primo compito sarà pilotare un Incom T-16 Skyhopper proprio all'interno dei canyon, dietro al vostro capo. Dovrete semplicemente riuscire ad attraversare la stretta e tortuosa gola senza recare troppi danni al vostro mezzo. La seconda prova, leggermente più ardua, vi vedrà impegnati a volare tra pinnacoli di roccia mentre cercate di abbattere delle sonde semoventi appositamente piazzate: dovrete colpirne un numero minimo per superare la prova.

Se riuscite a passare questa prima fase di addestramento verrete "promossi" a un livello più adeguato alle vostre capacità. Vi verrà affidato un caccia ad ala "A" che dovrete guidare, sempre dietro il vostro istruttore, in un campo di asteroidi! Per completare il vostro tirocinio, verrete trasferiti su un altro pianeta sul quale riceverete ordini da un'istruttrice molto severa che vi guiderà in un canyon simile a quello di Tatooine ma quasi totalmente ostruito da grandi formazioni cristalline. Quindi partirete subito per il fronte per cercare di contrastare il terribile attacco sferrato dagli imperiali alla base ribelle sul pianeta ghiacciato di Hoth. Da questo punto in poi vi capiterà di dover superare le missioni più disparate e

Qui sopra: un ufficiale nella base di Tatooine. A fianco, i canyon di Yavin.

Qui sopra e a lato: alcune immagini digitalizzate dei film. Sotto: l'attacco ai quadripodi imperiali "AT-AT" sul pianeta ghiacciato di Hoth.

Come potete notare da queste immagini, purtroppo la grafica del Mega CD non permette una visuale sempre perfetta. In alcuni punti, anzi, è piuttosto confusa.

diverse: vi troverete ad affrontare incrociatori imperiali che vi scancheranno addosso bordate di laser e stormi di caccia TIE, dovrete far saltare i quadripodi imperiali sulla superficie del pianeta alla guida di Snowspeeder, ingaggerete battaglia con i piloti nemici a bordo del mitico caccia ad ala "X", dovrete aprirvi la strada a colpi di blaster nei cunicoli della base ribelle ormai conquistata dagli imperiali, e molto, molto altro ancora. Almeno finché la Forza sarà con voi.

• *Scarlet*

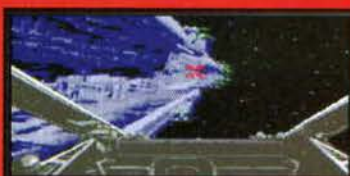
L'ADDESTRAMENTO DEI RIBELLI

Nel primo film della trilogia, Luke Skywalker parla di voler partire dalla casa dei suoi zii, Owen e Beru, per intraprendere la carriera di pilota, come suo padre. Vediamo che tipo di tirocinio avrebbe dovuto fare sulla base del suo pianeta.

Fase 1- Il canalone. Dovrete pilotare il T-16 dentro questo stretto canyon senza colpire le pareti. È la prima prova per un pilota ribelle.

Fase 2 - I pinnacoli di roccia. Qui, oltre che evitare le rocce, dovrete cercare di colpire un certo numero di bersagli, prima di uscire.

Fase 3 - Il campo di asteroidi. Non sarà facile star dietro al vostro istruttore, mentre queste pietre vi rotolano intorno!...

Fase 4 - Il canale di cristallo. La prova è simile a quella della fase 1, ma molto più difficile. D'altra parte non pilotate un T-16 ma un A-Wing.

Fase 5 - Il battesimo di fuoco. Ora non c'è più tempo per addestrarsi: dovrete mostrare quanto valete davvero contro uno Star Destroyer.

Fase 6 - Tatooine. Lo Star Destroyer è distrutto, ma i TIE Fighter stanno attaccando la base. È come la fase 1, ma con questi micidiali nemici.

Fuggendo da Hoth, dovrete difendere i trasporti ribelli dall'attacco dei caccia TIE imperiali... Come nei film!

REBEL ASSAULT

È un vero peccato che un gioco così interessante e vario (anche se certamente non particolarmente originale), dotato di un background interessante e ricco come quello dell'universo di Guerre Stellari, debba alla fine fare i conti unicamente con le limitazioni tecniche e grafiche del Mega CD. Come avrete potuto notare dalle immagini in queste pagine, ci sono punti in cui "capire cosa sta succedendo" è assolutamente indispensabile e la grafica con cui *Rebel Assault* è stato convertito sulla piattaforma digitale di casa Sega rende praticamente impossibile volare senza subire danni all'interno dei canyon di cristalli... Dovrete davvero affidarvi alla Forza se volete diventare dei piloti dell'Alleanza Ribelle, perché in certe situazioni gli occhi non vi potranno assolutamente aiutare.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

MEGA CD

GIOCABILITÀ (7/10)

Non sarebbe neanche male, ma deve fare i conti con una visuale decisamente scarsa dell'area di gioco

GRAFICA (4/10)

Davvero pessima: se in certi livelli si può passare sopra alla realizzazione grafica, in altri una buona visuale è indispensabile

SFIDA (9/10)

È veramente difficile (anche a livello "Easy") riuscire a completare tutte le missioni: pane per i denti di un vero cavaliere Jedi

SONORO (8/10)

Molto bello il commento sonoro e le voci digitalizzate. Naturalmente le musiche sono quelle originali dei film

SOTTO CONTROLLO

Casa: US GOLD
N°Giocatori: 1
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 1

World Cup USA 94

"Vi divertirete come dei budelli!" No, non ho assunto sostanze strane, né l'estate milanese mi sta dando alla testa: questo è solo un piccolo estratto dal succoso manuale che accompagna *World Cup Usa 94*. È un grazioso libercolo che contiene una gran quantità di notizie utili per grandi e piccini: se consultato con moderazione può essere una lettura decisamente esilarante. Fra le altre cose, il suddetto libretto presenta una completa panoramica delle 1576 opzioni presenti in *WC USA 94*. La caratteristica principale di questo titolo (già vivisezionato da Log su Game Power n° 29, nelle versioni SNES e Megadrive) è infatti la straripante abbondanza di opzioni, e la release per Game Gear non fa eccezione, replicando fedelmente la struttura di gioco presentata sulle macchine a 16 bit. L'impostazione è quella classica dall'alto alla *Sensible Soccer*, con visuale perfettamente verticale e omini abbastanza piccoli da permettere una buona finestra visiva sul campo. Le opzioni cui accennavo vanno ad agire direttamente sui meccanismi di gioco: il controllo palla infatti (la componente fondamentale della giocabilità) può essere impostato a piacere secondo la scuola della "sfera incollata al piede" oppure secondo quella della "palla libera e bella"; per i più sofisticati sono anche disponibili soluzioni intermedie in cui il controllo del pallone è "diretto ma non troppo". Anche la ricezione dei passaggi è personalizzabile: il giocatore può stoppare la palla oppure giocarla direttamente di prima. L'aspetto delle regole non sfugge a questa apoteosi della "customizzazione" ed è possibile eliminare sia il fuori gioco che il divieto, per il portiere, di raccogliere con le mani un retropassaggio. Idem per quanto riguarda il controllo del portiere che può essere affidato al computer oppure assunto in prima persona. Inutile specificare che in *WC USA 94* si può ricreare in ogni minimo dettaglio l'intero campionato mondiale americano e che (neanche a dirlo) si possono modificare a piacimento tutti i gironi e le squadre. I tatticisti più esaltati non sono d'altro canto trascurati e potranno impostare a piacimento gli automatismi di gioco, assegnando precise zone di competenza a ogni giocatore e disegnando i propri moduli tattici personalizzati. Per i principianti si aprono rosee prospettive sulle dozzine di modalità di allenamento disponibili che consentono di impratichirsi con tutte le situazioni, dai calci piazzati, alle azioni solitarie, ai rigori (che qui, a differenza delle versioni a 16 bit, non sono più in soggettiva). Ah, dimenticavo di dirvi che *WC USA 94* è l'unico prodotto con licenza ufficiale dei mondiali di calcio. Bella lì!

• *Pentothal*

Si ringrazia PLAY GAME SHOP (TO)

I mondiali sono finiti, e sappiamo tutti come. Resta da chiedersi se vale la pena rigiocarli sul piccolo di casa Sega. La giocabilità è piuttosto debole, ma non è che ci siano molti titoli di calcio per Game Gear...

WORLD CUP USA 94

Se non si fosse ancora capito, *World Cup USA 94* non mi è piaciuto molto. Non perché punta gran parte delle sue carte sull'acquisto di una licenza di gran risonanza (e in genere questo tipo di giochi finisce coll'accusare una mancanza di cura realizzativa). Si tratta tutto sommato di un gioco per il quale gli sviluppatori non hanno lesinato sull'impegno. Oserei dire, anzi, che si sono impegnati troppo: nell'ansia di confezionare un prodotto molto articolato e dotato di mille opzioni, hanno finito col perdere di vista la giocabilità, che in questi casi è praticamente l'unico parametro di valutazione. La scelta salomonica di non prendere una decisione netta a proposito del controllo palla (la caratteristica che più di ogni altra definisce e identifica un gioco di calcio) poteva anche essere buona, ma di fatto finisce col danneggiare il gioco in sé, che fin dalle prime partite lascia un po' perplessi: *WC USA 94* non è né carne né pesce e in pratica la giocabilità resta piuttosto scarsa e frustrante.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

GAME GEAR

GIOCABILITÀ — 5/10
Il controllo della palla e i movimenti dei giocatori controllati dal computer lasciano molto a desiderare

GRAFICA — 7/10
Nella media del Game Gear. Nei momenti di maggior affollamento accusa qualche (trascurabile) rallentamento

SFIDA — 5/10
C'è il mondiale da giocare, ma il controllo frustrante vi farà passare presto la voglia

SONORO — 5/10
Qualche sibilo del fischietto arbitrale e per il resto un indefinito ronzio di fondo che dovrebbe essere il boato della folla

GG 62

SOTTO CONTROLLO

Per mettere in pausa

Per muoversi e dare effetto ai tiri

Per passare e fare i tackle

Per tirare

COMPUTER ONE®

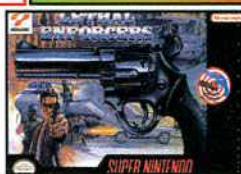
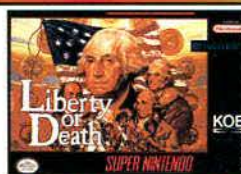
VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee

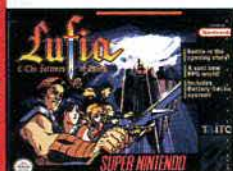
SUPERNINTENDO USA

FAX 051-344.906 o 345.100

L. 127.000

L. 57.000

L.157.000

L.117.000

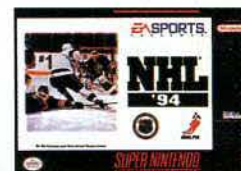
L. 67.000

L. 67.000

L.137.000

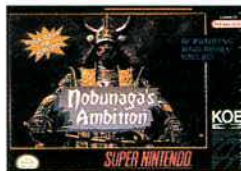
L.137.000

L.127.000

L.127.000

L.107.000

L.127.000

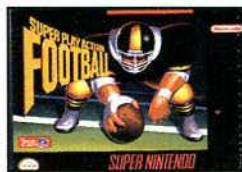
L.137.000

L. 137.000

L. 47.000

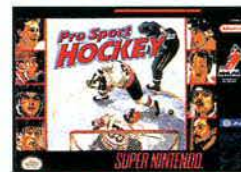
L. 57.000

L. 57.000

L.127.000

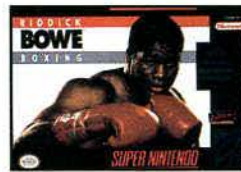
L. 97.000

L. 57.000

L. 57.000

L. 57.000

L.137.000

L. 47.000

L. 47.000

L.127.000

L. 47.000

L. 67.000

L.137.000

L. 67.000

L. 67.000

L.147.000

L. 77.000

L.145.000

L. 147.000

L. 127.000

L. 47.000

L. 87.000

L. 147.000

L. 137.000

L. 77.000

L. 97.000

L. 97.000

L. 47.000

L.137.000

L. 67.000

L. 67.000

L.107.000

TUTTI I PRODOTTI PUBBLICIZZATI NELLE PAGINE **COMPUTER ONE**, SONO REPERIBILI ANCHE PRESSO I NOSTRI CENTRI AFFILIATI. **CERCA L'ELENCO PRESENTE IN QUESTA RIVISTA**

Casa: DATA EAST
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 7

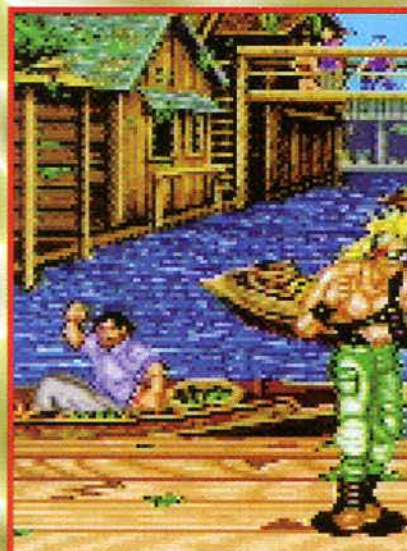
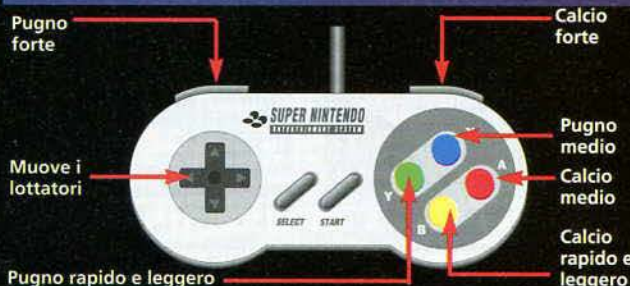
FIGHTER'S HISTORY

Tanto per cominciare bisogna dire che questo *Fighter's History* é tutto fuorché un brutto gioco. Anzi, è proprio un bel gioco, ed essendo un picchiaduro, viene spontaneo chiedersi se può reggere il confronto con *Street Fighter II*. Lo regge il confronto, lo regge, non tanto per meriti propri ma per quelli del famosissimo concorrente. Prima che pensiate che la calura estiva abbia avuto effetti devastanti sulla mia capoccia, ecco la spiegazione della precedente affermazione: *FH* è un clone - abbastanza spudorato - di *SFII*, dato che i programmatori della Data East hanno preso più di uno spunto dal capolavoro Capcom per realizzarlo. In verità, di spunti ne hanno presi così tanti che i papà di *SFII* hanno portato in giudizio la Data East con l'accusa di copia, ma i giudici hanno dato loro torto. Personalmente, anch'io avrei assolto la Data East, ma solo perché sono buono e caro e non

Nel più classico stile alla *Street Fighter* attinge a piene mani, i combattimenti si svolgono a incontri, al meglio dei 2.

FIGHTER'S HISTORY

Scommetto che già siete andati a sbirciare il voto e quindi il mio commento parte proprio da lì. Allora, se questo gioco non fosse così palesemente ispirato (eufemismo...) a *SFII*, dovreste alzarlo di almeno una decina di punti, ma dato che così non è, 83 va più che bene. D'altronde, non si può negare che tra tutti i cloni di *SFII* questo è senza dubbio il migliore di tutti e che lotta gomito a gomito con il picchiaduro delle Ninja Turtles per la medaglia d'argento. Difetti appariscenti non ne ha, i pregi sono praticamente tutti quelli del gioco targato Capcom e sta solo a voi stabilire se questo è un bene o un male. Se siete tra coloro che a scuola non disdegnano sbirciare sul foglio del compagno più bravo, compratelo pure ma, se invece i vostri principi morali sono saldi, allora volterete sdegnati le spalle a *Fighter's History* esclamando "Chun-li, ti amo, non potrei mai tradirti!". Comunque, gli appassionati del genere apprezzeranno questo titolo.

AGIRE & PENSARE
A ● ○ ○ ○ ○ P

ELEVEN 'O CLOCK TICK TOCK

Undici lottatori, undici esseri umani che hanno fatto della violenza una scelta di vita. Undici anime che il germe dell'odio ha messo l'una contro l'altra! Convertitevi fratelli, aprite il vostro cuore all'amore, abbracciatevi, innalzate canti di laude e percuotetevi il petto in segno di pentimento! Non lasciate che il demonio controlli le vostre azioni e vi conduc...

RAY MC DGULL

Discretamente veloce, ha nel suo arsenale personale di mosse palle di fuoco e calci rotanti simili a quelli di Guile.

MAKOTO MIZOGUCHI

Un giapponese alto 188 centimetri e pericolosissimo grazie ai suoi attacchi di fuoco a distanza e a una serie di calci volanti rapidi e letali.

MARSTORIUS

Ci credereste? Questo gigan-te è italiano! Vabbé che da noi si mangia bene, ma 'sto tizio qui ha davvero esagerato con pizza e spaghetti!

LEE DIENDO

Questo cinese è molto agile, potente quanto basta per farvi molto male, sa sferrare calci in rapida successione. Cercate di non farlo avvicinare troppo!

RYU FEILIN

Una splendida bellezza cinese che picchia di brutto. Onde di energia, calcio "ruotato" alla Guile e un'agilità fuori del comune per la più bella combat-tente di *FH*.

JEAN PIERRE

Francese, di cognome fa Papin. Nonostante un abbiglia-mento decisamente discutibile è un avversario abbastanza for-te e veloce.

RYOKO KANOU

Che carina questa giapponesina tascabile (157 cm.)! Nasconde però un'atleta capace di competere ad armi pari con gli altri lottatori.

MATLOK JADE

Inglese, picchiatore e con una pet-tinatura punk di moda quindici anni fa. Lancia compact disc e si esibisce in un pezzo di break-dance con gragnuola di calci giusto sulle vostre gengive.

SAMCHAY TOMYAMKUM

Tailandese prende a gomitate sulla capoccia gli avversari. Spara anche palle di energia verdi.

CLOWN

Il primo dei due boss! Vestito come un pagliaccio, vi farà piangere lacrime amare, rapidissimo e picchia sodo. E poi vi ride in faccia facendovi imbestialire ancora di più!

KARNOV

Il mega-boss finale! Non vi dirò molto di questo tipo se non che nonostante un aspetto non particolarmente aggressivo è molto pericoloso.

perché *FH* sia poi così diverso da *SFII*. Analizziamo insieme gli elementi: i lottatori selezionabili sono 9, ai quali si aggiungono 2 boss finali che non possono essere scelti. I comandi ricordano anche troppo - persino nella funzione di ciascun tasto! - quelli di LUI e anche le mosse sono molto simili a quelle dell'innominabile. In realtà, questo è un fattore estremamente positivo, dato che è possibile effettuare combinazioni con mosse multiple dagli effetti devastanti. Inoltre, proprio come accadeva con LUI, anche *FH* richiede ai giocatori massicce dosi di tattica e strategia, visto l'elevatissimo numero di mosse e contromosse proposto. Sono presenti ben tre modi di gioco (si affrontano tutti gli avversari in sequenza nella CPU Battle; si formano due squadre di cinque fighter ciascuna che poi si picchiano uno per volta nell'opzione Survival; e si sfida un amico in modalità Versus), sette livelli di difficoltà e due velocità per picchiarsi in fretta o con tutta calma. Anche elementi quali l'opzione per riconfigurare i tasti e l'assegnazione dell'handicap nel modo a due giocatori sono presi pari pari da *SFII*. Graficamente, i lottatori sono ottimamente disegnati e animati; i fondali sono molto curati e presentano numerosi oggetti e persone in movimento. Il sonoro è buono, con ottime digitalizzazioni e musiche simpatiche. In definitiva, un gioco davvero buono ma molto, troppo simile ai *Lottatori Di Strada Due*. Rimandiamo la decisione sull'acquisto del gioco alla vostra coscienza...

• Paddy

Mosse e super mosse, prese e personaggi diversi, già visto?

Casa: TEKMAGIC
N°Giocatori: 1-2
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 2

Anche la grafica non gioca a favore di *Agassi Tennis*. Una licenza utilizzata nel peggiore dei modi...

ANDRE AGASSI TENNIS

Tanto per rinfrescare la memoria ai più distratti potrei fare i nomi di capolavori di livello assoluto come *Super Tennis* della Tonkin House, di *Jimmy Connors Tennis* della Ubi Soft oppure di ottimi giochi come *DSP Tennis* della Telenet o *Super Family Tennis* della Namco (recentemente ridistribuito in Europa dalla Virgin col nome di *Smash Tennis*). Tutte cose buone e giuste che hanno portato la gioia, la prosperità e il buon umore presso il popolo supernintendiano. Ecco però, che si presenta un nuovo prodotto: si fregia con grande orgoglio di un nome altisonante, quello di Andre Agassi, e mira a entrare nel club dei (buoni) giochi di tennis per SNES. Vediamo un po' come si presenta questo potenziale nuovo entrante... Beh, il primo approccio non suscita certo la migliore impressione nel giocatore: il gioco cerca dapprima di influenzare favorevolmente producendosi in una serie piuttosto scialba di immagini digitalizzate. Non appena si passa alle cose serie, però, emergono prepotentemente gravi difetti, sia a livello di meccanismi di gioco (leggi giocabilità) che di impostazione (leggi visuale). Innanzitutto la rappresentazione del campo, offre uno spettacolo sciatto. Gli sprite sono disegnati con approssimazione e offrono un pessimo spettacolo in fatto di animazione. Le cose non migliorano sul versante della giocabilità, dove si registra una ridicola riproduzione dei movimenti della palla, che si limita a descrivere rapide traiettorie sempre uguali. I colpi disponibili, poi, sono quelli canonici: il dritto, la volée, lo smash, il lob. Per quanto riguarda le opzioni, ci sono tutti i "must" di un gioco di tennis, dalle tre diverse superfici (terra, erba e cemento) alle sedute di allenamento, dalle partite di esibizione ai tornei a eliminazione diretta. I livelli di difficoltà, infine, sono due: settando il più semplice ci si sottrae all'incombenza di scegliere volta per volta il tipo di colpo; basterà schiacciare un pulsante a piacere e la CPU sceglierà il modo migliore di colpire la palla.

• Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop - TO

I vari terreni di gioco permettono di sperimentare tutte le competizioni internazionali, ma non credo che ne valga la pena.

ANDRE AGASSI TENNIS

Come avrete già potuto capire, il mio giudizio su *AAT* è decisamente negativo. La scelta di abbinare al proprio gioco di tennis il nome di un famoso giocatore non implica necessariamente che si privilegi il marketing alla cura del gioco in sé stesso, e sia *Jimmy Connors Tennis* per SNES che *Pete Sampras Tennis* per MD sono buoni esempi di questa teoria. In questo caso, però, sembra che i produttori di *Andre Agassi Tennis* si siano concentrati soprattutto sulle prime due parole che compongono il titolo e abbiano decisamente trascurato la terza. Tutto il gioco, dal manuale alle schermate introduttive, è un inno smodato al giocatore di Las Vegas, ma l'aspetto simulativo prettamente videoludico è relegato a un ruolo di secondo piano: il risultato è che in questo prodotto della Tekmagic c'è molto Andre Agassi ma ben poco tennis. Ci sono molti altri titoli che meritano di essere acquistati più di questo, e molti di essi sono, oltretutto, piuttosto datati e quindi reperibili a prezzi decisamente interessanti. Regolatevi di conseguenza.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SUPER NES

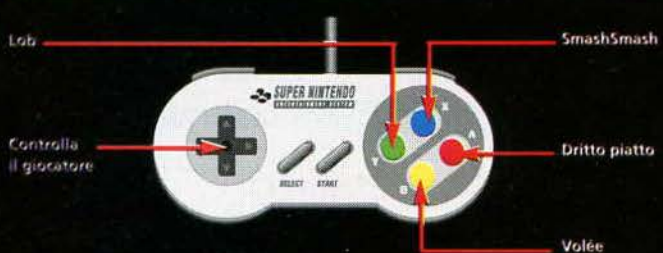
GIOCABILITÀ (5/10)
Pessima implementazione dei movimenti fisici della palla e colpi poco realistici

GRAFICA (5/10)
Il campo è troppo piccolo e non scrolla, mentre gli sprite sono approssimativi e scialbi

SFIDA (5/10)
Non ci sono motivi particolari per cui un giocatore dovrebbe accanirsi a interagire con *AAT*

SONORO (6/10)
Qualche colpo e poco più. Voto: sei per insufficienza di prove

SNES **50**

SOTTO CONTROLLO

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1
Continua?: SI'
Livelli di difficoltà: 1

Ragnacenty

POWER GAME

I Super Nessisti, mentre attendono con ansia notizie di una prossima avventura di *Zelda*, possono passare molte e divertenti giornate con *Secret Of Mana* e *Illusion Of Gaia*. Un bell'attendere, non c'è che dire... E per il Mega Drive? Basta con l'invidia per i rivali: *Ragnacenty* colma brillantemente il vuoto nella categoria dei giochi d'avventura dinamica.

Bello, grande, difficile: sono questi gli aggettivi che dovrebbero definire un gioco di questo tipo. *Ragnacenty* se li merita tutti e tre, e non stonerebbe l'uso di qualche superlativo. Il gioco narra di un tempo in cui la Terra era popolata dalla razza dei Mutanti, un popolo pacifico e socievole che conduceva una vita tranquilla, fino a quando un'oscura forza malvagia non prese il sopravvento e cominciò a inviare in giro per lande e contrade esseri spaventosi che seminavano il terrore. In breve tempo i Mutanti si trovarono messi a mal partito e le loro uniche speranze furono riposte in un

UN ANTIPASTO PER I SIGNORI?

Potrebbe capitare che qualcuno di voi, dotato di scarsa pazienza, possa farsi scoraggiare dai primi enigmi. Ecco, allora, che Super Paddy interviene a svelare i primi misteri di questo splendido gioco. Non molti, eh, non voglio mica rovinarvi il piacere di risolvere da soli questa meraviglia, giusto un paio di cosucce per immergervi nel mondo di *Ragnacenty*...

MONETE

Soldi, pecunia, valsente, panuocci: tanti termini per indicare i dischetti metallici con i quali potrete comprare oggetti vari nei negozi sparsi un po' ovunque.

MELE

Una mela al giorno toglie il medico di torno, dice il proverbio. Il rosso frutto ridà energia al nostro eroe, qualora costui fosse ferito in combattimento dai nemici.

SCRIGNO

Sorpresa! Può contenere di tutto: monete, mele, armi, nemici... Ma può anche essere vuoto! Apriteli sempre, spesso il loro contenuto vi sarà utile, quando non addirittura indispensabile...

BLOCCO ROSSO E GIALLO

Un interruttore il cui azionamento provocherà accadimenti indicibili: alberi che cadono, pareti che crollano, esplosioni, sommosse popolari, la rinuncia di Sacchi al 4-3-3...

BLOCCO TUTTO ROSSO

Impossibile da distruggere con le prime due spade che troverete, vi sbarrerà spesso la strada. Quando sarete equipaggiati a sufficienza, non sarà più un problema.

PUNTE

La scelta è caduta su Signori e Casiraghi, Vialli è rimasto a casa. Ah, queste punte bianche qui? Ma sono solo delle trappole che fanno perdere energia, vuoi che i lettori non lo sappiano?

Vedete le fresche frasche sulla sinistra? Bene, dovete sapere che quando vi spostate, loro vi seguono.

Spero che non vogliate affettare quella dolce vecchietta! Potrebbe avere cose interessanti da dirvi.

ragazzetto basso e tarchiato (io credevo che Random fosse croato, non Mutante...) a cui il re affidò un difficile compito. Ecco, nelle fedeli cronache degli scrivani di quell'epoca, il colloquio tra Random (il Mutante) e il re, che per semplicità chiameremo Rical.

"Random, siamo nei guai: le forze del Male stanno per distruggere il nostro Paese. Devi fare qualcosa!"

"Rical, ma sei fuori? Massimo rispetto al nostro Paese, ma io devo colorare le mie miniature di Warhammer. Manda Trust a combattere il Male."

"No, Random, tu sei l'unico che può contrastarli! E poi tutti gli altri... ehm... sono al cinema. Prendi la spada e vai. E non disturbare oltre il tuo Sire perché ora me ne vado a giocare a *Doom*..."

E così Random si trovò a dover combattere contro mostri, piante assassine, boss di fine livello. Non solo: Random dovette anche risolvere ogni genere di enigmi. Siccome il nostro Mutantiello, oltre che basso e tarchiato, è anche discretamente imbranato, dovrete aiutarlo voi.

Se sapete cos'è *Zelda*, allora sapete anche cosa è *Ragnacenty*. Come in un cocktail ben riuscito, potrete assaporare il perfetto mix tra azione e riflessione, con l'ago della bilancia che pende leggermente dalla parte del primo fattore. E ciò è un bene, non perché soffriamo della stessa pigrizia mentale che ci assale durante i compiti in classe, ma perché il testo in giapponese costituirebbe un ostacolo difficilmente sormontabile se la parte "enigmistica" fosse preponderante. Invece, proprio come accadeva in *Illusion Of Gaia*, recensito il numero scorso, la risoluzione degli enigmi è basata su elementi essenzialmente intuitivi e di osservazione. In pratica, pur non comprendendo quanto vi diranno i personaggi che incontrerete (che vi forniscono elementi utili per la risoluzione dei vari problemi), potrete progredire usando in ugual misura intuito, intelligenza e logica. Per la parte d'azione, invece, filerete come razzi: il controllo del personaggio è grandioso e i combattimenti in tempo reale sono davvero impegnativi. Il gioco si svolge in un'area molto ampia, con ambientazioni quali villaggi tropicali, laghi infestati da pesci così grandi che per friggerli dovreste riempire d'olio lo stadio di San Siro, montagne ricche di avvoltoi, tesori e sorgenti con funzioni di nastri trasportatori. Pare quasi superfluo dirlo: più o meno nascosti in ogni area ci sono vagonate di oggetti da utilizzare in vari modi: potenziamenti per le vostre armi, pozioni magiche e tutto l'armamentario presente nei giochi alla Zelda. La grafica è eccellente: i personaggi sono realizzati davvero bene, così come le varie locazioni, e le loro animazioni sono di prim'ordine. Il sonoro è molto buono nelle colonne sonore, tutte molto piacevoli, mentre gli effetti, pur molto pregevoli, si fanno sentire un po' poco. Non perdete l'occasione di aiutare i Mutanti: cuccatevi *Ragnacenty* e regalatevi una grande avventura.

• Paddy

Nelle segrete del castello sono tenute prigioniere molte strane creature. Prima fra tutte una strana palla arancione tutta bocca.

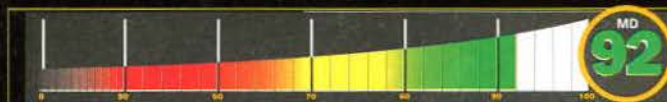
Non so chi sia più brutto, se questo tipo qui a fianco o Scarlet .

RAGNACENTY

Quando arriva un titolo del genere, credo sia quasi impossibile rimanere indifferenti. È bello graficamente, è vastissimo, non lo si finisce prima di diverse giornate di gioco intenso, insomma non ha difetti appariscenti! E poi è stracolmo di tocchi di classe: l'acqua sollevata quando camminate nei fiumiciattoli, l'effetto dell'ombra delle nuvole sul suolo, la possibilità di nascondersi nei fossi. Poi non bisogna dimenticare che, il fatto che gli enigmi da risolvere siano in massima parte intuitivi, fa in modo che il gioco possa essere immediatamente apprezzato anche dai meno appassionati. Però, come già accaduto per *Illusion Of Gaia*, a una recensione più che positiva, fa da contraltare il fatto che il testo in giapponese, pur non impedendo al giocatore di andare avanti nel gioco, nega di comprendere appieno la trama, riducendo una vera storia a un semplice gioco. Per il resto, è perfetto. Ho detto.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

MEGA DRIVE

SOTTO CONTROLLO

Muove il personaggio

Richiama l'inventario

Selezionano oggetti dall'inventario e li usano nel corso del gioco

Aziona la spada

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO: 051 - 343.504 10 linee | SUPERNINTENDO USA | FAX 051-344.906 o 345.100

L. 157.000

L. 77.000

L. 57.000

L.137.000

L. 37.000

L.127.000

L.117.000

L. 87.000

L. 47.000

L. 67.000

L. 57.000

L. 77.000

L.107.000

L. 67.000

L. 57.000

L. 27.000

L. 37.000

L. 57.000

L. 57.000

L.137.000

L.127.000

L.147.000

L. 97.000

L. 67.000

L.117.000

L. 67.000

FINALMENTE DISPONIBILE IL SUPERGAMEBOY

IL PRIMO GIOCO PER SUPERGAMEBOY!

UTILIZZABILE SUL GAMEBOY (in bianco e nero) e sul SUPERNINTENDO (256 COLORI!!!!!)

L. 69.000

QUESTO STUPENDO ACCESSORIO TI PERMETTE DI UTILIZZARE QUALISIASI GIOCO DEL GAMEBOY SUL SUPERNINTENDO VISUALIZZANDOLO A 4 COLORI!

L. 129.000

TUTTI I PRODOTTI PUBBLICIZZATI NELLE PAGINE **COMPUTER ONE**, SONO REPERIBILI ANCHE PRESSO I NOSTRI CENTRI AFFILIATI. **CERCA L'ELENCO PRESENTE IN QUESTA RIVISTA**

Casa: GAMETEK
N°Giocatori: 1
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 1

PINBALL DREAMS

C'è un mezzo attraverso il quale i "pinball" sono riusciti a sopravvivere a se stessi e a conquistare un posto nel cuore dei videogiocatori più giovani: con una strategia del genere "Cavallo di Troia" sono penetrati all'interno delle roccaforti silicee dei videogame e si sono imposti come genere a sé, raccogliendo unanimi consensi. Il merito più grande per questa operazione va senz'altro attribuito ai ragazzi della Digital Illusions, che con *Pinball Dreams* prima e con *Pinball Fantasies* poi, ha saputo stabilire dei veri e propri standard di riferimento nel genere dei flipper. Il primo dei due prodotti, *Pinball Dreams*, esce adesso anche nella versione per Game Gear, dopo quelle per Amiga, PC, Game Boy e SNES. Il concept del gioco resta pressoché immutato rispetto alle apparizioni sugli altri formati e non mi sembra il caso di spiegare in che cosa consista una partita a flipper: la differenza più importante riguarda il numero degli scenari disponibili, che in questo caso sono tre, contro i quattro della versione Amiga. Nelle operazioni di trasloco è andato perduto il flipper Music Box, ma non preoccupatevi: i tre superstiti (Ignition, Steel Wheel e Graveyard) sono molto belli, ben curati e sufficientemente vari. Il sistema di controllo è molto semplice, e non poteva essere altrimenti: il joypad controlla la paletta sinistra, mentre il pulsante 2 controlla quella destra. Certo, la trasposizione digitale di un gioco meccanico e molto "fisico" come il flipper implica la rinuncia ai tipici "spintoni pelvici" che caratterizzano ogni partita con la macchina originale; per ovviare a questa lacuna è stata prevista un'apposita opzione "scrollone", corrispondente al pulsante uno, che consente di modificare la traiettoria inerziale della pallina quando sta prendendo una direzione particolarmente preoccupante, simulando appunto il movimento di un flipper reale che viene scrollato. Meglio comunque non esagerare, per non mandare il flipper in tilt come purtroppo accade nella realtà.

•Pentothal

La grafi[illegible], semplice e scarna, rispetto a preced[illegible] trarre in inganno, ma il diver[illegible] e le opzioni rimangono intatte.

I flipper disponibili sono diventati solo tre, ma non sono certo pochi.

Si ringrazia Play Game Shop - (TO)

PINBALL DREAMS

Una console portatile costituisce indubbiamente una delle piattaforme più indicate per giocare a una simulazione di flipper. Si tratta di un tipo di gioco tanto immediato e coinvolgente da risultare particolarmente indicato per i videogiocatori in trasferta estiva col GG sotto l'ombrellone. La qualità della programmazione è buona e lo scrolling segue la pallina lungo le frenetiche traiettorie attraverso i flipper con una buona fluidità. La grafica denota un'attenta cura per i particolari e, nel complesso, i diversi scenari si fanno apprezzare per i buoni cromatismi. Il sistema di controllo, dal canto suo, offre tutta la semplicità e l'intuitività che era lecito attendersi da un gioco di questo genere. L'unico motivo che può costituire un serio impedimento nei confronti di *Pinball Dreams* è l'eventuale conclamata allergia per i flipper: se siete fra coloro che rabbrividiscono al solo udire i tintinnii tipici di queste macchine, statene pure alla larga. È una simulazione tanto ben fatta da rinnovare in tutto e per tutto l'atmosfera del flipper.

AGIRE & PENSARE

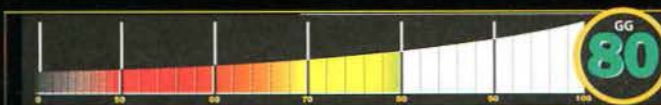
A ● ○ ○ ○ ○ P

GAME GEAR

GIOCABILITÁ
Replica fedelmente i classici meccanismi di gioco del flipper. Controllo intuitivo ed efficace

GRAFICA
I colori sono ben accostati e contribuiscono a creare una bella atmosfera "flipperesca"

SFIDA
La molla che spinge sempre a fare un'altra partita è la voglia di migliorare i propri record, come ai bei tempi

SONORO
Carine le frenetiche musichette d'accompagnamento, ma si gioca meglio coi soli effetti sonori

SOTTO CONTROLLO

Controlla la paletta sinistra

Controlla la paletta destra

Scuote il flipper

Casa: SUNSOFT
N°Giocatori: 1-2
Continua?: SÌ (5)
Livelli di difficoltà: 2

Questo liquido oscuro è nettamente più devastante dell'Idraulico Liquido: distrugge completamente tutto ciò con cui viene in contatto, lasciando alle proprie spalle lande desolate, miseria e rovina. In questo momento sta spaventosamente aumentando di livello: un bel guaio, per dirla tutta. Il più seccato è senz'altro il giovane Ren, se non altro perché in qualità di erede al trono rischia di ritrovarsi tra le mani uno schifo di regno, il che, per un principe in odore di nozze, è quantomeno fastidioso. Decide quindi di rimboccarsi le maniche per porre rimedio alla situazione: l'unico modo per arrestare l'avanzata dei flutti di Dark Water consiste nel recuperare i leggendari sette Tesori di Rule, il cui possesso dà automaticamente il controllo sull'Acqua Oscura. Per compiere la propria missione Ren chiama a sé due degni compagni: Ioz, un ex-pirata dal fisico possente (una vera bestia) e Tula, un'eroina piuttosto prosperosa in cerca di avventure. Il cammino sarà quantomai impervio e bisognerà debellare una schiera infinita di malefici pirati lungo otto livelli di pura azione, in cui i pulsanti del joypad verranno sollecitati fino a squagliarsi, mentre il cervello sarà chiamato in causa molto raramente. L'impostazione infatti è quella tipica del genere taglia e affetta a scorrimento orizzontale, in puro stile *Golden Axe*: si avanza affrontando progressivamente orde di nemici che andranno massacrati di botte, oppure affettati a colpi di spada, oppure ancora atterrati con i colpi speciali tipici di ogni personaggio. Come

Le mosse speciali rendono il gioco più interessante, anche se si può dire che sono cose già viste in altri lochi.

GENTE DI MARE

Le modalità di gioco di *TPotDW* sono quella in solitario, o quella cooperativa a due giocatori. I personaggi a disposizione sono tre e ognuno si differenzia per caratteristiche esclusive in fatto di forza, agilità e mosse speciali. Notate che queste ultime, pur se molto efficaci durante i combattimenti, consumano una piccola quota di energia e vanno quindi usate con parsimonia.

REN

Figlio del re Octopon ed erede al trono del regno di Mer combatte con una caratteristica spada spezzata che fu di suo padre. Offre valori medi sia in forza che in agilità e ha un calcio rotante come mossa speciale.

TULA

Nonostante la grazia del suo aspetto esteriore, Tula è una guerriera molto valida, capace di tener testa a qualsiasi nemico grazie a un'agilità fuori dal comune. La mossa speciale consiste in un devastante campo elettrico.

IOZ

Questo ex-pirata è più simile a un mercenario che a un eroe senza macchia né paura. Il suo profilo morale, comunque, non sminuisce le grandi doti di combattente. È fortissimo e produce un pugno rotante molto efficace.

Tula e Ioz sono impegnati in un arduo combattimenti con i servi del male. Naturalmente, speriamo che siano le forze del bene a trionfare.

L'azione si fa frenetica quando si raggiungono i nemici più resistenti. Draghi, zombi e via dicendo, sbarreranno la strada verso la Dark Water.

È TORNATO PINO SILVESTRE!

Tramite un'adeguata sequenza di tasti è possibile far compiere ai personaggi dei colpi speciali, ma sta a voi scoprire quali, oppure chiedere a PIno Silvestre

...1

...2

... 3

e 4

Normalmente, gli avversari vengono abbattuti con un solo colpo. Ma, nel caso dei nemici più "tozzi" è obbligatorio colpirli più di una volta, logico...

già accennato, infatti, i protagonisti sono tre, ma non costituiscono un party: si controlla il personaggio selezionato nella schermata iniziale e solo nella modalità a due giocatori ci si trova di fronte a soluzioni di gioco di tipo cooperativo. Comunque, non fraintendetemi: *The Pirates of the Dark Water* è e rimane uno slash'em-up e come tale lascia ben poco spazio alla tattica, o addirittura, strategiche. Avanzando verso destra occorre sconfiggere tutti i componenti dei diversi scaglioni di nemici: in pratica ognuno dei livelli è come una corsa a tappe, alla fine della quale si fronteggia il guardiano finale che costituisce l'ultimo ostacolo fra il giocatore e il Tesoro di Rule. Degli otto livelli presenti, infatti, il primo cela una bussola e gli altri sette contengono ognuno una parte del leggendario tesoro, completato il quale si potrà risolvere una volta per tutte la questione dell'Acqua Oscura. La maggior parte dei nemici non sono molto duri da sconfiggere; i problemi, di solito, derivano dal numero di pirati che attaccano contemporaneamente. Fracassando casse di legno o statue si possono avere bonus interessanti che reintegrano l'energia. Per le opzioni esiste la possibilità per il secondo giocatore di prendere parte alla partita in qualunque momento e la facoltà di usufruire di 5 continua consecutivi, il che da una parte giustifica l'assenza di un sistema di salvataggio, ma dall'altra danneggia sensibilmente la longevità.

• *Pentothal*

Si ringrazia PLAY GAME SHOP (TO)

PIRATES OF THE DARK WATER

Per dare una definizione poco tecnica ma molto efficace di *TPotDW* posso dire che assomiglia a un film con Bud Spencer. L'azione è infatti incessante e si sviluppa attraverso ondate interminabili di nemici così da risolversi in fin dei conti in una colossale scazzottata senza troppe soluzioni di continuità. Il risultato è un gioco che risulterà gradito a coloro che amano infierire sui pulsanti del joypad senza andare troppo per il sottile. *TPotDW* infatti non chiede quasi nulla al giocatore e in cambio dà una buona dose di sano, violentissimo, divertimento: è forse un po' grezzo, magari non troppo sofisticato, ma è pur sempre divertimento, ed è questo che conta. Anche dal punto di vista tecnico non ci sono grandi pecche da segnalare: la programmazione è buona e tutto il gioco è ben curato. Sul versante della longevità emerge qualche nota dolente: con i 5 continua a disposizione si rischia di finire il gioco alle prime partite, dopodiché difficilmente si ritornerà a giocarlo. Indispensabile settarlo al livello 'hard'.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÁ — 8/10

Senza troppe sottigliezze si pesta sui pulsanti all'impazzata ma il risultato è decisamente efficace e divertente

GRAFICA — 8/10

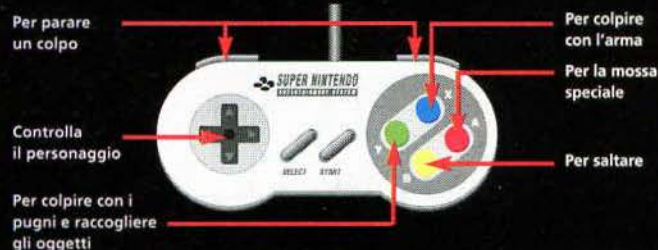
I colori sono molto vividi e le animazioni non presentano pecche. Tutto sommato i pregi eccedono i difetti

SFIDA — 6/10

Meglio scegliere il livello di difficoltà 'hard' per non finirlo troppo in fretta e tramutarlo in un'esperienza decisamente effimera

SONORO — 7/10

Offre i ritmi frenetici che un gioco di questo genere esige. Dopo un po' però diventano leggermente ossessivi e ripetitivi

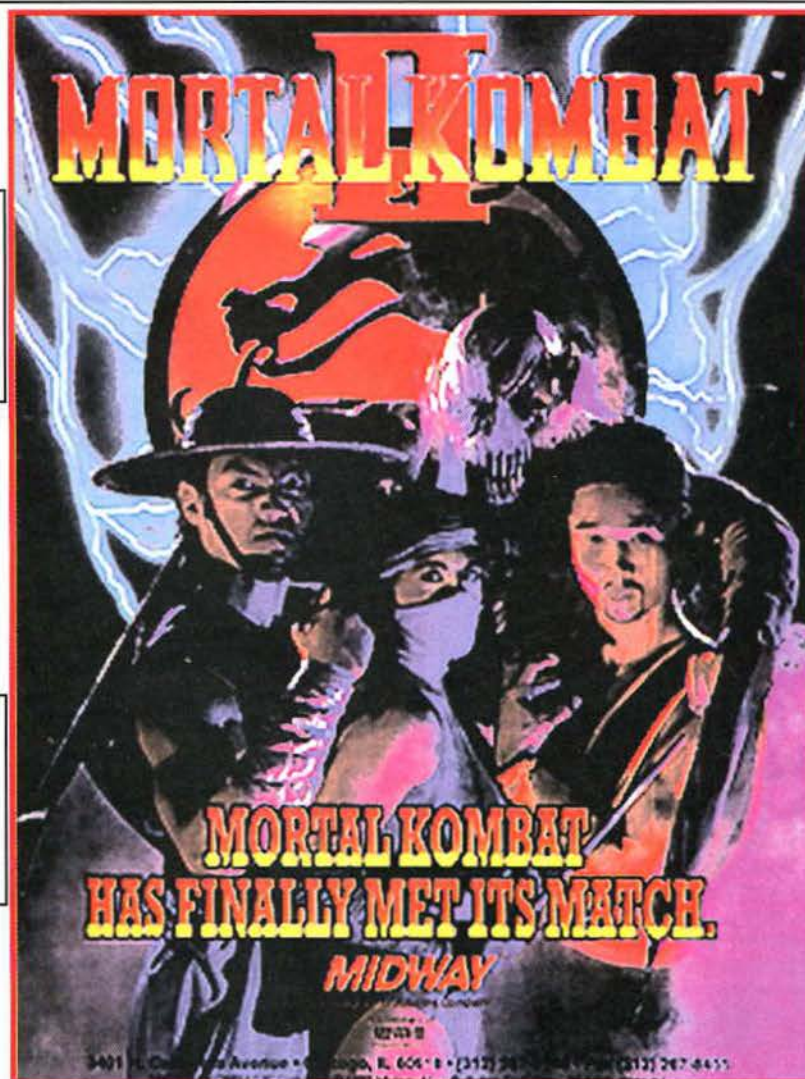
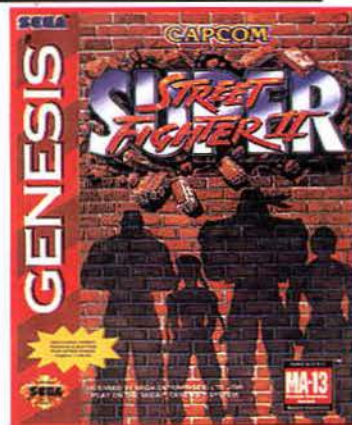
SOTTO CONTROLLO

Per parare un colpo

Controlla il personaggio

Per colpire con i pugni e raccogliere gli oggetti

Per colpire con l'arma

Per la mossa speciale

Per saltare

Casa: **CULTURE BRAIN**
N°Giocatori: **1/2**
Continua?: **SÌ**
Livelli di difficoltà: **8**

SD GOLDEN FIGHTER

Dalla nascita di *Street Fighter*, tutti hanno cercato di emulare al meglio il più bel picchiaduro del mondo, chi ottenendo un discreto successo, chi tirando fuori una ciofeca megalittica. *SD Golden Fighter* viene ad arricchire il nostro già imponente panorama di alternative possibili con un massiccio picchiaduro basato sui personaggio SD (Super Derformed, per chi non lo sapesse), con un impressionate varietà di lottatori. La meccanica di questi giochi ormai la conoscete: bisogna sfidare uno a uno i combattenti rimasti con la classica formula 2 round su 3.

Messi da parte la grafica divertente e l'animazione un po' scattosa, non aspettatevi niente di molto originale. Infatti, oltre alle solite opzioni di modalità Versus e Tournament, potrete anche accedere alla modalità Story, che cerca di legare un combattimento all'altro con ragioni sicuramente validissime se solo capissimo il dolce linguaggio del Paese del Sol Levante. Ogni personaggio ha una sua rosa di colpi speciali (palle di fuoco, calci a turbina, attacchi in avvitamento, ecc...) e la possibilità di scatenare un super-attacco se avete parato abbastanza colpi da riempire un apposito contenitore di energia che si trova nella parte superiore dello schermo. I personaggi sono abbastanza originali e alcuni addirittura buffi (come il leone, per esempio). Peccato che la realizzazione non sia delle migliori, perché altrimenti sarebbe diventato senza ombra di dubbio un powergame!!!

• *Dupont*

Le mosse speciali sono di evidente ispirazione capcomiana.

Il figlio segreto di Honda si scatena in un portentoso colpo dalle mille mani con effetti devastanti.

SUPER NES

SD GOLDEN FIGHTER

È davvero un peccato! L'idea di inserire dei personaggi Super Deformed in un picchiaduro è sicuramente molto buona (anche se non è certo il massimo dell'originalità), ma purtroppo non è stata sviluppata a dovere. Soffermandoci solo sull'aspetto grafico del gioco, che è anche l'unico modo che ha il lettore pigro che non vuole leggersi la recensione per giudicare della validità di un gioco, *SDGF* ha ben poco da invidiare agli altri giochi del genere, sebbene presenti alcuni rallentamenti. Come se non bastasse, poi, anche il sonoro è piuttosto mediocre e non fa certo una gran bella figura. Peccato, perché per il resto del gioco non è male: il controllo del personaggio è ottimo, la varietà dei personaggi è piuttosto impressionante e alcuni lottatori sono veramente originali oltreché spassosissimi da controllare. Con un attimino d'impegno in più da parte dei programmatori poteva saltare fuori qualcosa di molto buono, ma purtroppo non è così.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

GIOCABILITÁ
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Ottima, anche se alcune mosse speciali sono particolarmente difficili da eseguire

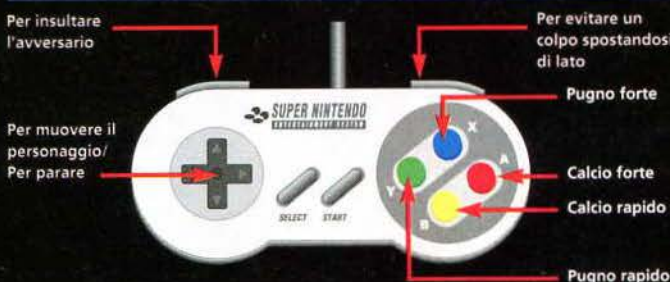
GRAFICA
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Sicuramente molto carina e spassosa. Peccato però che il gioco sia così scattoso

SFIDA
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
La difficoltà è abbastanza ben calibrata, grazie anche agli otto livelli disponibili

SONORO
1 2 3 4 5 6 7 8 9
Niente di eccezionale...

SNES **70**

SOTTO CONTROLLO

Per insultare l'avversario
Per evitare un colpo spostandosi di lato
Pugno forte
Per muovere il personaggio/ Per parare
Calcio forte
Calcio rapido
Pugno rapido

Casa: NATSUME
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

Il mostro gatto è decisamente pericoloso. State attenti ai suoi piccoli amici e cercate di difendervi dalle sue mutazioni feline.

Bruciato dallo scarso successo che il suo Processo ai Mondiali ha riscosso, Aldo Biscardi ha mollato la professione di giornalista sportivo per abbracciare quella di recensore di videogiochi. Aldo il Rosso esordisce con *KiKiKaiKai 2*, secondo episodio della saga sparatutto della Natsume. Siate buoni con Aldo e trattatelo bene...

Sportivi, amici, appassionati di videoggiochi, salve! Nel rispetto della tradizione sempre vinccente della bella rivista, Ghempavue, il punto più alto dell'italica cultura dei videoggiochi in Italia, ma forse anche in Svizzera, la recensione di Chiche... Chicuccurruc... *KiKiKaiKai 2*. Salutando il nostro sbonzor Catoret, e venendo al punto focale della recinzione su questa bella pubblicazzione, ringraziando il capace direttore Edgardo Alpini per la sua grossa disponibilità, cedo la parola all'abile Carlonesto per la sua scheta. A te Carlo!

Grazie Aldo, e buonasera a tutti gli amici lettori di GP: *KKKK2* è un gioco nel quale una punta centrale giapponese si incunea proditoriamente nell'area della forte squadra dei demoni. L'allenatore ha adottato una formazione con due attaccanti, dei quali uno in rifinitura, con compiti di copertura per la punta centrale. Devo dire, amici lettori, che l'incontro si svolge lungo sette temp... sette livelli, lungo i quali i due solitari attaccanti dovranno vedersela con miriadi di difensori avversari stranissimi: bambini ancora in fasce, conigli nascosti nei prati che saltano fuori all'improvviso, ranocchioni giganti, fantasmini rapidissimi e infiniti altri avversari. Costoro non si limitano a sgambettarvi ma vi sparano addosso di tutto. Devo dire, amici lettori, che il direttore di gara fischia poco e lascia correre su quasi tutti gli interventi. D'altronde, potendo contare sull'ausilio del vostro compagno di squadra, potrete effettuare azioni di alleggerimento lanciando il

Il buio sta scendendo su di voi. E si sa, quando calano le tenebre i fantasmi vengono allo scoperto...

KiKiKai

COMBAGNI DI SQUATRA

No Aldo, grazie, il bocs me lo faccio da me. Ecco una breve descrizione dei sette che vi accompagnano nell'avventura. Come ha già detto Carlo Nesti nella scheda, se giocherete da soli il cpu muoverà il tizio che vi affianca.

PROCIONE
Una vecchia conoscenza già presente nel primo *KKKK*. Quando lo scagliate contro i boss di fine livello si trasforma in una gigantesaca statua contro la quale i suddetti boss sbattono il grugno.

RAGAZZA NINJA
Agile e dall'ottima mira, questa tizia sa generare vere e proprie eruzioni vulcaniche con le quali ustiona di brutto i nemicioni sprovvisti di adeguate creme protettive.

TIZIO GROSSO E PELATO
Questo qui ha l'hobby di imitare Maurizio Costanzo (che è bravo e intelligente, niente da dire...), scaglia enormi massi e disegna sul terreno una lettera di fuoco altamente distruttiva.

UCCELLO
Un essere svolazzante che si diletta nel lancio di proiettili e disegna colonne di puro fuoco. Altamente distruttivo, agile e veloce, ma cosa pretendere di più dalla vita?

TALPA
Simpaticissimo questo qui! Cieco come una... talpa,appunto, scava nel terreno delle enormi voragini nelle quali i mostroni nemici cadono come pere mature.

SPAVENTAPASSERI
Se non è uno spaventapasseri gli somiglia davvero molto. Fa svolazzare delle piume per tutto lo schermo e quando lo scagliate contro un boss genera una specie di palla di energia.

ROBOT
No, niente da fare. Di questo non vi dico niente: quello che fa è troppo divertente e dovete vederlo da voi!

DIMENTICAVO
Per perfezionare il gioco di squadra, nel primo livello potrete impratichirvi nell'uso dei comandi, scegliendo l'opzione di sinistra. Ah, a proposito: grazie Michele Serra!

Per aprire questo portale dovete scagliargli addosso il vostro compagno o spárargli contro un sacco di colpi.

KIKIKAIKAI 2

Se questo gioco non fosse molto, forse anche troppo, simile al primo, il voto globale sarebbe più alto almeno di sei o sette punti, e questa recensione avrebbe appiccicato sopra il bollino di Power Game. Tutto sommato, resta un Power Game, ma solo se avete perso l'episodio precedente: ottima grafica, giocabilità splendida e sonoro accattivante e trascinante sono tutti elementi che distinguono un gioco normale da un gran bel gioco, e *KKKK2* questi elementi li ha proprio tutti. Se non ci fossero rallentamenti, il gioco sarebbe uno sparatutto davvero perfetto ma, per fortuna, anche i pochi che ci sono tolgono poco al divertimento, dato che sono una toccatina leggera leggera al pedale del freno e nulla più. La possibilità di giocare in due, poi, aggiunge qualche punto in più, mentre i continua infiniti tagliano le gambe alla longevità. Non credo che ci sia un solo motivo per il quale io possa sconsigliare questo bel giochino agli amanti delle sparatorie su schermo. A meno che non abbiano già il primo...

AGIRE & PENSARE

P

SUPER NES

GIOCABILITÁ

La precisione e l'immediatezza con cui il personaggio reagisce agli input inviati dal giocatore sono quasi perfetti.

GRAFICA

Come la moretta che avete a fianco a scuola: carinissima e simpatica.

SFIDA

In soggetti carenti di ferrea volontà, la presenza di continua infiniti potrebbe significare una prematura fine del gioco.

SONORO

Marcato influsso nipponico, ma il risultato raggiunto è ottimo.

SNES 85

SOTTO CONTROLLO

vostro collega di reparto e sbaragliando così la difesa avversaria. Aldo, ho terminato e ti cedo la linea per la descrizione di armi, livelli e boss. Eh no, Carlonesto, non ci sto! Basta con queste illazioni! Chichicomesichiama è un giogo pulito e senza macchia e non ci sono armi né boss! Ricordando la nobile lezione dei maestri di tutti sempre cari al ricordo e limpidi nella vita, i personaggi maneggiano strisciolíne di carta con le quali colpiscono leggermente gli avversari che, cavallerescamente, amabilmente e forse spontaneamente, si ritirano dal campo di giogo. E poi i bossi, ma quali bossi: sono corpulenti sdopper centrali che effettuano marcature strette ma sempre corrette. Grazzie, amici, grazzie! Il giogo, è molto lungo e ci sono sette livelli da affrondare, fraternamente e massacrando sportivamente gli avversari, discese all'inferno e viaggi su mondagne. Ma il vero sgub ce lo propone il Mostro, che ha analizzato simpaticamente con zelo, e solennità, i livelli. Signori, il Mostro, a te Pistocchi!

Grazie Aldo. Una curiosità: nel quinto e nell'ottavo livello, il personaggio si avvale di due compagni di squadra inusuali, un felino volante e un drago, in groppa ai quali monta per sfuggire agli avversari. La linea di nuovo a te, Aldo.

Grazzie Pistocchi. Ed ora, ringrazziando i lettori per l'assiduità dell'attenzione e nello spirito mai avversato dalle calunnie, evvero, presentandovi il bocs sui combagni di squatra. Grazzie e complimenti!

• *Aldo Biscardi*

Quel tipo che vi si para davanti è uno dei vostri amici, ma non lo fate arrabbiare perché potrebbe cambiare idea.

Siamo solo all'inizio della nostra avventura, la strada verso casa è ancora lunga.

CORSI E RICORSI STORICI

Se volete sapere la storia potete cercare di tradurre il manuale oppure potete tentare di intuirla dalla completa introduzione animata.

...1

...2

e 3

Griphon Enterprise s.r.l.

Tel. 081/929922   Fax 081/929821

Pro Action Replay 2

La cartuccia programmabile definitiva !!

Migliaia di codici a tua disposizione per i CHEATS più incredibili, moviola 3 velocità, ed altre fantastiche opzioni.
Disponibile nelle Versioni: SUPER NINTENDO, MEGADRIVE, GAME BOY, GAME GEAR.
Action Replay 2 è un prodotto DATEL ELECTRONICS LTD

SOLAR GEAR, la batteria solare

per GAME GEAR. La novità più richiesta degli ultimi mesi. Getta le vecchie batterie ora c'è, il SOLAR GEAR

MAGIC BUBBLE è un prodotto Computer & Entertainment Inc.

INTELLIGENT JOYSTICK

il joystick adatto a tutte le versioni dei MEGA DRIVE e dei SUPER NINTENDO, 6 tasti, programmabile e la fantastica moviola a 2 velocità

SOLAR GEAR ed INTELLIGENT JOYSTICK sono prodotti IMP QUALTEC FAR EAST LTD.

Tutti i marchi sono registrati dai rispettivi proprietari

SEI UN RIVENDITORE?
AFFIDATI A NOI E DIVENTA ANCHE TU UN "GRIPHON POINT"

DATEL ELECTRONICS LTD., IMP QUALTEC FAR EAST LTD., COMPUTER & ENTERTAINMENT Inc. sono distribuiti in esclusiva per l'Italia dalla GRIPHON ENTERPRISE s.r.l. IMPORT EXPORT

CERCASI DISTRIBUTORI PER ZONE LIBERE

NOVITA'

Ora a Nocera Inferiore il primo centro specializzato di VIDEO GAMES.
Noleggio (più di 200 titoli a tua disposizione) e assistenza presso:
GRIPHOLANDIA - Via Citarella, 9

Distributori esclusivi:

Napoli e Provincia	Toscana
GIOCO e STRATEGIA s.a.s.	TEKNO CALAMAI
Salita Arenella, 27D - Napoli	Via Dei Cimatori, 17R - Firenze

Progetto Grafico - ARCH TEC - Tel. 081/918124

Casa: ELECTRONIC ARTS
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 1

None
Long Ball
All Out Defend
Attack
Defend
All Out Attack

BRAZIL

FIFA INTERNATIONAL SOCCER CHAMPIONSHIP EDITION

MEGA CD

FIFA Soccer per Mega CD è rimasto praticamente identico alla versione su cartuccia, eccezione fatta per i fastidiosissimi carimenti. Solamente il sonoro è migliorato.

Il successo del primo gioco di calcio dell'americana - Electronic Arts è noto a tutti e questa nuova versione ne è l'ennesima conferma. Se poi si pensa che la grafica e il sonoro sono i punti di forza del gioco, è evidente di come la trasposizione su un sistema a supporto ottico sia avvenuta in modo quasi naturale. In realtà non è proprio così, dato che la grafica può dirsi identica a quella della versione per Mega Drive e solo il sottofondo audio è degno di nota.

Per quanto riguarda la giocabilità e il sistema di controllo si possono solo ribadire le impressioni enunciate per le altre versioni, e cioè: i colpi e gli interventi a disposizione del giocatore sono numerosi, facilmente effettuabili e di buona efficacia. È rimasto anche lo snervante effetto scivolamento dei giocatori, che riesce a dare ben poco l'effetto della corsa progressiva, ma che tanto rende difficile dribblare e condurre azioni in velocità.

Dal punto di vista delle opzioni non è cambiato pressoché nulla, sia per quel che riguarda i parametri della partita (come la presenza del fuorigioco, le condizioni del tempo eccetera), sia per quel che concerne le competizioni, tutte di natura internazionale. Insomma, il gioco è rimasto quello che è stato elogiato qualche mese fa, ma vale davvero la pena acquistarne la versione su supporto ottico?

• *Log*

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Chi ha il Mega CD per forza di cose deve avere anche un Mega Drive. Quindi, se ama il calcio e trova questo gioco in sintonia con i propri gusti, può tranquillamente acquistarlo in formato cartuccia. Il motivo è semplice: la cara e vecchia scheda estraibile è praticamente priva di caricamenti, in particolare non fa addormentare il giocatore tra un cambio di sezione e l'altra. Il sonoro è indiscutibilmente apocalittico (in senso buono, ovviamente), visto che mai un videogioco è riuscito a creare tanta atmosfera, tanto realismo, e tanta profondità... insomma, tante grida e tante urla da stadio, ma tutto ciò non riesce comunque a cancellare l'enorme sofferenza inflitta al giocatore dai lentissimi e frequentissimi accessi al disco. Non vorrei essere lapidario, ma se davvero il prezzo da pagare per avere una migliore qualità è questo, credo proprio che rimarrò fedele alle console a cartucce ancora per moltissimo tempo.

AGIRE & PENSARE
A ● ○ ○ ○ ○ P

GIOCABILITÁ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Buono il sistema di controllo ma fastidioso l'effetto di corsa progressiva che dovrebbe aumentare il realismo

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Bella, ma uguale a quella per Mega Drive. Il Mega CD può fare molto di più, ma è comunque accettabile

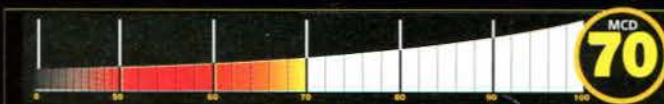
SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Sfido chiunque a sopportare per più di tre ore i caricamenti. Il gioco in sé è indubbiamente longevo, ma gli accessi al disco sono fastidiosissimi

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Esaltante, energetico, gasatissimo... insomma di indubbia qualità. Chi ha un HI-FI con Dolby Surround potrà godersi gli effetti sonori avvolgenti

MCD 70

SOTTO CONTROLLO

Per mettere la pausa e richiamare il menu
Per i lanci, i tiri e i colpi acrobatici
Per muovere i giocatori
Per fare i falli
Per i passaggi
Per le scivolate

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)
ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

OFFERTE SUPERNINTENDO

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

OFFERTA L. 39.000

OFFERTA L. 59.000

OFFERTA L. 59.000

OFFERTA L. 59.000

OFFERTA L. 69.000

OFFERTA L. 69.000

OFFERTA L. 69.000

OFFERTA L. 69.000

OFFERTA L. 69.000

OFFERTA L. 89.000

OFFERTA L. 89.000

OFFERTISSIMA

OFFERTA L. 99.000

OFFERTA L. 119.000

OFFERTA L. 119.000

OFFERTA L. 129.000

OFFERTA L. 129.000

DISPONIBILE

OFFERTISSIMA

OFFERTISSIMA

OFFERTISSIMA

SPECIALE SCUOLE - OGNI ORDINE UN OMAGGIO

OLTRE 500 TITOLI SEMPRE A MAGAZZINO TELEFONARE PER LE ULTIME NOVITÀ

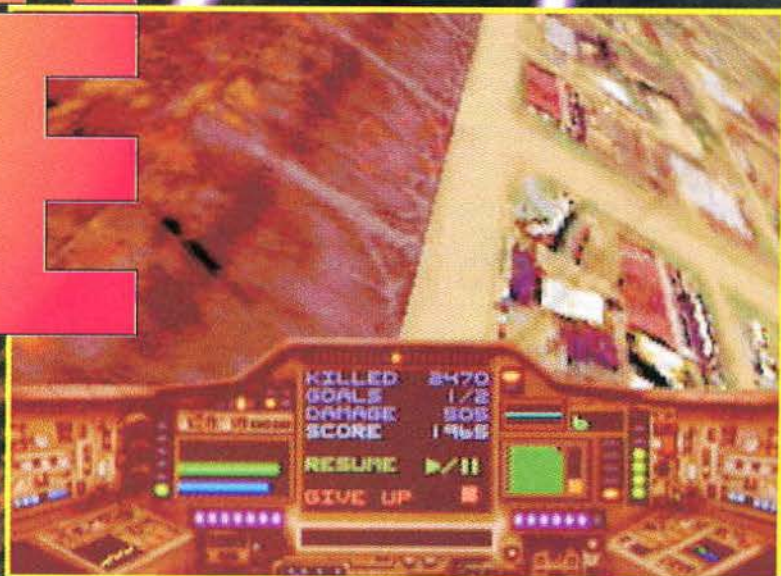
Tutti i nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai loro proprietari. I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia.

Casa: ELECTRONIC ARTS
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

È senz'altro vero che uno sparatutto può essere chiamato in un miliardo di modi diversi, che so: Perversione Aliena, Sterminio Orbitale, Mattanza Planetaria, Brutti e Cattivi dallo Spazio Profondo... Invasori Spaziali. Ma nel caso di Onda d'Urto, non possiamo fare a meno di notare come il titolo si addica perfettamente all'attuale situazione del 3DO. In questo momento la macchina di Trippone Hawkins attende con trepidazione un pezzo di software del genere "killer" che dia una bella scossa alle vendite, ancora piuttosto insipide (Giappone a parte). Insomma, una bella "Shock Wave" sarebbe proprio la benvenuta: che sia la volta buona? Vediamo.
Siamo nel 2019 e una bellicosa stirpe aliena, annoiata dalle infinite e pallosissime profondità siderali, decide di invadere la Terra (a ridàie...). In qualità di pilota di aeronavi

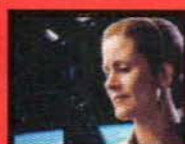
Lanciare i missili è il modo più sicuro per avere ragione degli invasori, ma naturalmente, ne avrete a disposizione un numero limitato.

La minaccia viene dallo spazio profondo, come in ogni buon film di serie B.

SHOCK WAVE

FULL MOTION A GO-GO

Anche in questo caso le diverse fasi di gioco sono raccordate attraverso sequenze in Full Motion Video. Per l'occasione sono state adottate tecniche di ripresa e doppiaggio pressoché identiche a quelle cinematografiche: il risultato è di sicuro impatto e molto suggestivo.

Comica ed efficace la riproduzione del TG della sera in cui un annunciatore molto americano e molto preoccupato dà notizia di uno strano avvistamento sulle prime classificato come una tempesta di meteoriti.

Ooops! Con uno schianto fragoroso la situazione precipita. Per un attimo manca la corrente nello studio televisivo e l'angoscia si fa palpabile. Il Mentana americano continua a ripetere: "What the hell is goin' on?!".

Altro che asteroidi! Le aeronavi aliene puntano diritte verso l'orbita terreste e attaccano lo shuttle Endeavour. Gli astronauti inviano un disperato S.O.S. alla base terrestre, ma la comunicazione si interrompe bruscamente.

Abbiamo tre possibilità per portare a termine la missione. Dopo i primi due abbattimenti veniamo "resuscitati" dal chirurgo militare: eccolo mentre illustra i molteplici traumi che l'impatto col suolo ha inferto al nostro fisico.

da combattimento veniamo immediatamente reclutati dalle forze della resistenza: il nostro compito consisterà nell'eseguire una serie di missioni di difficoltà crescente per ripulire dagli invasori le zone più diverse del nostro pianeta. Si tratta, in sostanza, di uno sparatutto spaziale in soggettiva basato su un abbondante uso di poligoni in texture mapping (ossia, per i meno smaliziati, di figure solide tridimensionali ricoperte da un disegno di pixel che le rende più realistiche) e su sequenze di raccordo in FMV molto cinematografiche (vedi box). L'impostazione propende decisamente verso il genere arcade e non concede molto spazio agli aspetti simulativi. La navicella è munita di due tipi di armi, il cannoncino laser e i missili a ricerca calorica: negli scontri più frenetici e ravvicinati il primo garantisce una buona potenza di fuoco sempre molto efficace, mentre i secondi sono adatti ai duelli a grande distanza: si punta il nemico finché il mirino non dà il segnale di "locked", dopodiché si lascia parti-

Non dovrete solo affrontare i ragni camminatori nella vostra avventura. Ci sono anche delle perfide aeronavi nemiche che vi daranno del filo da torcere.

SHOCK WAVE

Sono rimasto ben impressionato da *Shock Wave*. È un titolo molto spettacolare che fa degli effetti speciali un mezzo e non un fine: la programmazione di buon livello rende giustizia alle potenzialità hardware del 3DO e ci offre una gestione della grafica poligonale "texture mapped" molto fluida e sufficientemente veloce. Ma tutti questi aspetti prettamente tecnici sono messi al servizio della giocabilità, che è molto ben calibrata e offre al giocatore grande divertimento senza trascurare lo spessore di gioco. È molto bello sorvolare le Ande inseguendo un caccia alieno, puntarlo finché il mirino non si illumina, sganciare il missile e guardarlo scomparire dietro una montagna finché non si ode la deflagrazione. Per fare dei paragoni, si tratta di un titolo forse meno profondo rispetto a *Super Wing Commander*, ma più immediato e giocabile. Casomai, si avvicina di più al carattere arcade di *Total Eclipse*. Non è la "killer application" che tutti aspettano, ma costituisce un valido passo nella direzione del software di qualità per 3DO.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

3DO

GIOCABILITÀ (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 — 9/10)

Il sistema di controllo è estremamente godibile e consente di ingaggiare duelli aerei veramente divertenti

GRAFICA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 — 8/10)

Bei poligoni, bei texture-mapping e tutto molto fluido. Il 3DO comincia a scoprire le sue carte (alcune, almeno)

SFIDA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 — 9/10)

L'audio digitale consente effetti di notevole impatto e viene sfruttato a dovere. Abbondanza di parlato digitalizzato

SONORO (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 — 8/10)

Dieci missioni possono sembrare poche, ma sono molto lunghe e complesse, con una progressione di difficoltà ben disegnata

SOTTO CONTROLLO

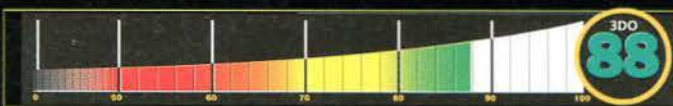
Per pilotare l'aeronave

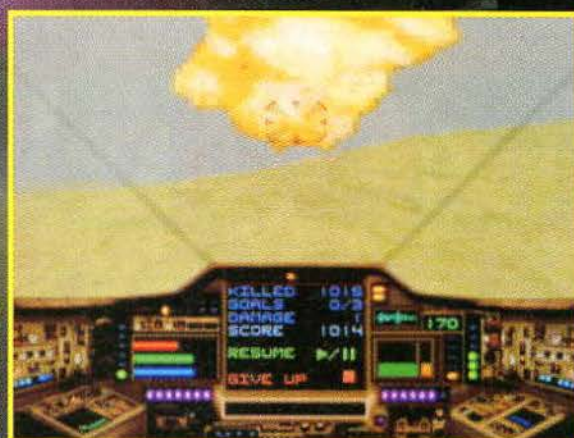
Per skippare le sequenze in FMV

Panasonic

Per aumentare la velocità

Per sganciare i missili

Per sparare con i laser

La grafica degli sfondi è disegnata in maniera davvero notevole, e si può dire la stessa cosa anche dei nemici che si devono affrontare.

Nel gioco si alternano sequenze digitalizzate a sequenze di azione pura, rendendo la trama più accattivante.

re il missile e ci si mette una pietra sopra. Le missioni sono in tutto 10, ma sono molto lunghe e complesse e abbastanza impegnative, anche al livello di difficoltà più basso. Si snodano attraverso i 5 continenti, da Londra a Parigi, dall'Egitto al Perù, dalla California al Congo. Ogni itinerario comprende alcune diversi sotto-obiettivi e presenta dei punti di rifornimento in cui si rigenera il livello degli scudi, dei laser, del carburante e dei missili. I paesaggi sono stati disegnati tenendo presente le caratteristiche topografiche reali delle località e il risultato è senz'altro apprezzabile. È possibile infine salvare una decina di posizioni che permettono di riprendere il gioco dall'ultima missione eseguita.

• *Pentothal*

Si ringrazia Play Game Shop (To)

Una volta che avrete nel mirino il nemico di turno, farlo fuori sarà un gioco da ragazzi. Fate attenzione ai loro colpi però!

Casa: **NAMCOT**
N°Giocatori: **1/2**
Continua?: **SI'**
Livelli di difficoltà: **3**

YU YU HAKUSHO 2

Prendete con le pinze il titolo che appare qui sopra perché sarà difficile che lo troviate scritto su qualche confezione, a meno che non sappiate il giapponese ovviamente.

DIECI FIGHTER PER ME POSSON BASTARE...

In clima post-mondiali, ecco la formazione della squadra dei picchiatori Namcot, un 4-3-3 da far venire gli incubi a Sacchi. Ecco i nostri eroi i cui nomi sono tradotti fedelmente dal giapponese:

PADDY

Veloce, agile e dotato di un paio di simpatiche varianti sul tema "Palle di fuoco e affini". Mossa definitiva: un proiettilone immane che traccia veri e propri solchi sul terreno.

RED FURY

Rapida e scattante, scatena tornado di coriandoli e strisciioline di carta letali. Una pianta carnivora ipervitaminizzata l'aiuta nella super-mossa definitiva. Carina e cattiva.

HEIDI

Palle e scudi di energia per questo batuffolino simpatico e inviperito che si muove con la rapidità di un cobra. Nonostante la sua altezza non certo eccelsa.

RANDOM

Ha il codino ed è biondo: questo coso qui È Random! Spara palle di energia e vampate di fuoco dalla bocca a causa dell'alito pesante che lo assilla.

SCARLET

Anche costui ha una spada dalla quale possono partire fiamme violacee oppure teschietti che si dirigono verso di voi rapidamente.

MADOC

Tostissimo fisicamente, questo gigantoide sa utilizzare alla grande dei fasci di elettricità simili a fulmini e può rispedire al mittente i proiettili dagli avversari.

LOG

Uno dei più forti lottatori: ha una spada che sa usare troppo bene, è rapidissimo, scaglia poderosi colpi di energia e in tasca si porta un drago da aizzarvi contro.

DUPONT

Alto e frillocco il nostro francese, alto e infame il lottatore: saette e dardi di energia nel suo arsenale, mentre le mossa finale è una pioggia di fulmini e saette.

TRUST

Sembra piccolo e carino, ma le sue trasvolate da parte a parte dello schermo sono letali. Agilissimo e velocissimo, può anche ruotare su se stesso complicandovi la vita.

ALKROSS

Un gigante forzutissimo ma anche agile e molto acrobatico. Attenzione ai suoi calci e ai pugnoni con i quali spacca il pavimento facendo volare in giro pericolosissime schegge.

Premessa: la lettura della presente recensione è assolutamente vietata a tutti i giocatori ormai prossimi all'overdose da beat 'em up. E costoro non dovrebbero nemmeno essere pochi, dato che la quantità industriale di titoli di questo genere usciti nel giro di 4 o 5 mesi è stata tale da portare alla nausea per i picchiaduro a incontri persino GianClaudio Van Damme o uno skinhead...

Ma no, anche se accendete la sigaretta con una palla di fuoco e avete chiamato vostro figlio Shoryuken, leggete pure, perché *YYH2* è un buon gioco, un picchiatosto che offre tanta giocabilità da reggere il confronto con tutti gli altri cloni più o meno riusciti di Stritfaiterdue. A dire la verità, *YYH2* si rifà più a *Dragon Ball Z 2* che al capolavoro capcomiano, e questo per numerosi motivi, tra cui l'origine da manga giapponesi, la presenza di mega-mossone definitive altamente spettacolari e l'aspetto estetico non esaltante, anche se la grafica di *YYH2* è decisamente migliore di quella di

Tutte le volte che eseguite una super mossa aprite un buco nel pavimento.

Questa mossa speciale è spettacolare ma non particolarmente originale.

GUARDA UN PO' CHI VIENE A CENA

Le prime immagini della presentazione mostrano alcuni dei personaggi in maniera decisamente simpatica e spettacolare.

DBZ2, soprattutto nell'uso e nella quantità di colori impiegati per disegnare i fondali e nell'animazione dei fighter.
Veniamo agli aspetti particolari di *YYH2*: quattro modi di gioco (Story, con un'incomprensibile trama che lega gli incontri l'uno con l'altro, Battle, contro il computer o contro un avversario "umano", e infine Training, dove potrete esercitarvi a compiere tutte le mosse che volete e schiacciando il pulsante Pause potrete visualizzare i movimenti da compiere per realizzare le mosse di ogni personaggio!), dieci personaggi da scegliere, un'impressionante serie di mosse a disposizione di ciascuno di essi e una giocabilità di primissimo ordine. I colpi, tranne qualche eccezione per quanto riguarda le mosse definitive, sono facilmente eseguibili e molto spettacolari. Inoltre la velocità di gioco, pur inferiore a quella di *SFII Turbo*, è abbastanza elevata e, sommata all'ottima rispondenza ai comandi dei lottatori, rende questo gioco divertente e godibilissimo.
In complesso, questo titolo, pur presentandosi graficamente con un vestito che non è certo quello buono della festa, si rivela una gradita aggiunta alla foltissima schiera dei picchiaduro: non imperdibile, ma buono, anche se un po' facile. Pollice in alto, alla faccia di chi guarda solo alla grafica!

• ***Paddy***

Questa non è altro che la classica fireball, ma non è detto che sia un difetto.

MI COLPISCI? MA QUANTO MI COLPISCI?

Soffermiamoci sui colpi che è possibile effettuare: ciascuno dei dieci tizi può colpire l'avversario con colpi normali, mosse speciali, ultra-mosse finali, effettuabili solo in certe situazioni che vedremo in seguito, e tecniche nascoste che potrete fare solo dopo averle scoperte casualmente, non essendo illustrate - a differenza delle altre - nel manuale d'istruzioni. Per quanto riguarda le mosse speciali, la loro esecuzione consuma energia dall'indicatore posto sotto la barra della vitalità. Finita l'energia per le mosse speciali, dovrete aspettare che questa si ricarichi prima di poterne eseguire altre. Le super-mosse definitive, invece, sono eseguibili solo quando la barra dell'energia lampeggia, cosa che accade quando lo stato di salute del lottatore è precario. In pratica sono colpi della disperazione, l'ultima carta da giocare: vi succhiano, però, tutta l'energia delle mosse.

YUYU HAKUSHO 2

Non è facile per me esprimere un giudizio su questo gioco: l'ho trovato molto divertente, molto più godibile di *Dragon Ball Z 2* da me recensito quattro numeri fa, ma non posso fare a meno di lamentarmi per alcune pecche del titolo. Cominciamo dalla grafica: i fondali sono un po' scialbi, anche se sono migliori di quelli di DBZ2, i personaggi sono disegnati in maniera molto semplice ma si riscattano con animazioni discrete. Il punto di forza è la giocabilità veramente ottima (tranne che nell'esecuzione di alcune mosse definitive) e la spettacolarità dei colpi finali: sono davvero belli da vedersi e sconfiggere l'avversario con un drago di fuoco mentre stava già assaporando la vittoria è una soddisfazione da prendersi almeno una volta nella vita. Certo, questo picchiaduro non è tra i migliori in assoluto della categoria, ma i suoi meriti superano di molto i difettucci e quindi non posso fare altro che consigliarlo a tutti gli appassionati, soprattutto se possono giocarlo con un amico. Sempre che abbiano qualche carta da centomila in tasca dopo il salasso di *Supastritfaiter2*...

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÁ (7/10)
Ottima la manovrabilità dei personaggi e immediata la risposta ai comandi. Poco di alcune mosse definitive

GRAFICA (7/10)
Buona per quanto riguarda le animazioni, perfettibili i fondali. Più che accettabile, in definitiva

SFIDA (7/10)
Decisamente facilino nel modo a un giocatore, decisamente intrippante e imperdibile nel modo a due giocatori

SONORO (8/10)
Tantissimo digitalizzazioni di buonissimo livello e buona colonna sonora

SNES 79

SOTTO CONTROLLO

- In combinazione con altri tasti permette di compiere le mosse finali
- Muove il fighter
- Nell'allenamento mostra lo schema delle mosse speciali e definitive
- Pugno lento e altamente mazzuolatorio
- Calcio lento e un po' ingrassato
- Calcio veloce e disinibito
- Pugno veloce e poco distruttivo

Casa: HUMAN
N°Giocatori: 1/4
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 1

Per ogni squadra si può determinare se giocare con la prima o la seconda maglia, per evitare che i colori siano troppo simili.

Non è stato apportato alcun cambiamento sostanziale alla struttura del gioco, quindi non è certo consigliabile a chi già possiede una versione precedente.

Super Formation SOCCER 94

SELECT PLAYER1 TEAM

EUROPE

GERMANY	ITALY
NORWAY	SPAIN
ROMANIA	GREECE
SWEDEN	SWITZERLAND
NETHERLANDS	IRELAND
BELGIUM	RUSSIA
BULGARIA	

Per ogni continente è possibile scegliere le squadre che hanno preso parte al mondiale americano.

È diventata ormai un'abitudine cronica, vedere spuntare fuori miliardi di giochi calcistici nel periodo dei mondiali. Ogni casa tira fuori qualche sua vecchia fiamma, gli cambia qualche parametro, aggiorna le squadre e gli appioppa l'estensione "World Cup '94" da qualche parte, e pensa che il gioco sia fatto. La Human non si discosta dai suoi concorrenti e ci ripropone il suo vecchio cavallo di battaglia con alcune lievi modifiche. Purtroppo sono ben poche (squadre aggiornate, nuova grafica e alcuni colpi nuovi) e non quelle che potevamo sperare (per esempio l'aggiunta di uno scanner e altre piccole cosucce) In fin dei conti è sempre la stessa minestra riscaldata!

Il gioco è sempre in pseudo treddi visto dall'alto, anche se le dimensioni dei giocatori sono leggermente diminuite visto l'impiego di una risoluzione migliore. Sono state aggiunte nuove mosse e potrete, ora, scegliere qualsiasi squadra del mondiale (compreso il Giappone che non ha niente a che vedere con la coppa del mondo!) con le loro ovvie caratteristiche, guardandovi la mappa del mondo in alta risoluzione. Sono disponibili vari tipi di tornei per potere sfidare gli amici, ed è rimasta inalterata la possibilità di giocare in quattro a patto che si abbia un multitap sotto mano. Un gioco sempre divertentissimo al quale mancano ancora qualche modifica per diventare un Powergame!

• *Dupont*

SUPER FORMATION SOCCER W.C. 94

Boh... Non so cosa dirvi! Se avete già una versione precedente, non vi sconsiglio di acquistare *SFSWC94* dato che vi dà poche opzioni in più. Le poche schermate grafiche in alta risoluzione e l'aggiornamento delle squadre non mi sembrano validi motivi per andare a rompere il salvadanaio. Se consideriamo poi il tipo di visuale scelto, vantaggioso per quello che sta "sotto" e scomodissimo per quello che sta "sopra" non vedo proprio perché dovreste fiondarvi al negozio più vicino per prenderne possesso, se non per la possibilità di giocare in 4. Se siete dei patiti del calcio, date un occhiata a *FIFA Soccer* oppure a *Kick Off 3* che dovrebbe uscire a settembre. Che presentano sicuramente due punti di vista più giocabili, e un controllo meno ostico. *Super Formation Soccer* era un titolo che mi aveva impressionato non poco alla sua prima uscita, ma non si può certo dire lo stesso adesso...

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÁ (8/10)
Molto buona anche se sarebbe stato gradito l'inserimento di uno scanner

GRAFICA (7/10)
Niente di nuovo rispetto alle precedenti versioni se non alcune schermate in alta risoluzione

SFIDA (7/10)
Le squadre sono tante e di livello diverso. Vincere il mondiale non è facile

SONORO (6/10)
Sempre mediocre con alcune musiche veramente assillanti!

SNES 70

SOTTO CONTROLLO

- Per selezionare il giocatore al quale fare il passaggio.
- Per muovere il calciatore.
- Per passare la palla al prossimo giocatore/ Per fare falli
- Per eseguire pallonetti
- Per tirare rasoterra/ Per tuffarsi di testa/ Per scivolare
- Per tirare / Per scivolare trattenendo il pallone

CAPpuccino in

Intervista a Yosuke Yoneda, direttore vendite della Capcom Europe a cura di Apecar

In occasione del torneo targato Capcom di *Super Street Fighter*, tenutosi a Roma alla fine di giugno, il nostro famelico inviato apecar ha intercettato il signor Yoneda per scambiare due chiacchere sul presente e sul futuro dei videogiochi.

Le certezze di ognuno sono fatte apposta per essere demolite barbaramente da avvenimenti impronosticabili, che quasi sempre capitano quando uno avrebbe di meglio da fare. Chiaro che poi tutto dipende sempre dai punti di vista, ma io francamente avrei preferito continuare a dormire, stavo anche sognucchiando un incontro osceno con la tizia del piano di sopra. Invece, a rovinare il tutto ci pensano i giapponesi per intercessione di Random, che decide di farmi alzare troppo presto per intervistare 'sto benedetto Yosuke Yoneda, tizio che dovrebbe saperla lunga su certe cose interessanti a proposito della Capcom. Io arrivo bello convinto di beccare il classico giapponese che fotografa tutto, prende appunti su tutto e insiste continuamente sul fatto che le cose in Giappone sono fatte meglio rispetto alle stesse cose fatte in Italia. Le certezze però, sono fatte apposta per essere sfatate, e quindi non solo ho beccato il classico giapponese che fotografa, appunta e confronta: questo canta pure l'inno della sua ditta ogni volta che qualcuno perde a *Super Street Fighter 2* giocando contro il computer. Dio ci protegga. Comunque, l'intervista si è svolta nell'ambito del 1° Torneo Nazionale di *Super Street Fighter II*. Yoneda era particolarmente arzillo e aveva già finito due rullini.

GP - Buongiorno mister Yoneda. Sperando che abbia gradito il nostro famoso cappuccino, ne approfitterei per chiederle cosa pensa la Capcom delle nuove macchine che si apprestebbero volentieri a dominare la scena.

Yoneda - Il cappuccino era una chiavica, ma passi. Se ti riferisci alle macchine da casa, il futuro è certamente nel Multimedia.

GP - Mi riferivo in particolare al 3DO e alla nuova, apparentemente incredibile Playstation Sony. Anche il Project Reality, o se preferisce l'Ultra 64, appare ultimamente come qualcosa di concreto. Inoltre tutti abbiamo sbavato sulla splendida versione PC Engine di *Street Fighter II*, e visto che la Nec sta per partorire il suo FX...

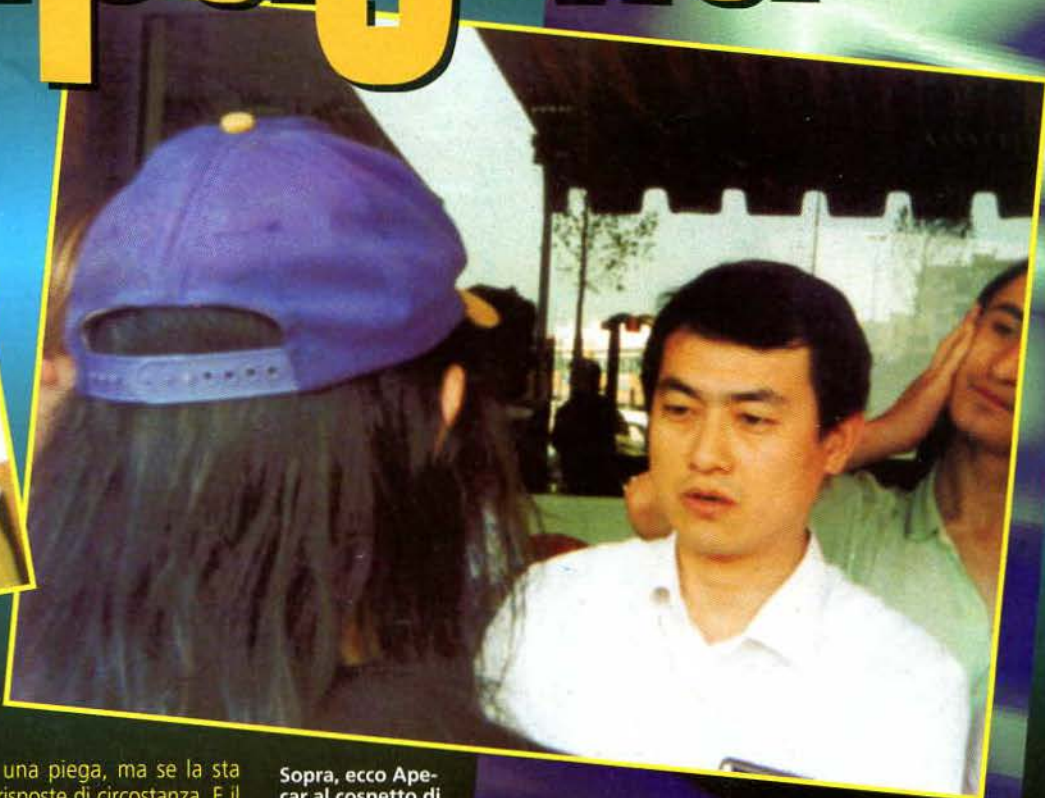
Yoneda - Stiamo entrando anche in questo nuovo settore. Il Multimedia è la chiave del futuro, ma la concezione Capcom del fenomeno va al di là del semplice uso del CD Rom come nuovo e migliore supporto. Come saprete anche la Sega sta sperimentando cose nuove col suo Sega Channel, videogiochi che vengono direttamente dal televisore, detto in termini casarecci. Questo è molto interessante e...er... cosa posso dire? Non so cosa dire, ah ah ah ah.

GP - Vada tranquillo Yoneda, non si emozioni, mica è il karaoke. Faccia conto che questo mio registratore sia finto, e parli tranquillo.

Yoneda - Ma quale finto, è vero, come sarebbe a dire finto?

GP - Si, vabbé, fa niente. Riguardo al discorso CD, che mi dice di bello?

Yoneda - Bah, per il momento le car-

COMpagnia

tucce vanno ancora molto bene. È finita comunque l'era degli otto bit. Gli otto bit sono definitivamente morti (si riferisce ovviamente alle console da casa, non a Game Gear e Game Boy che sono ancora in ottima salute, NdR), anche se a me personalmente piacerebbe continuare a vedere giochi nuovi oltre che giocare con quelli vecchi. Le cartucce si continuano a vendere, comunque, e come Capcom continueremo a sviluppare su cartuccia ancora per molto: il mercato CD non è ancora molto concreto. Vedrete con Super Street Fighter 2...(flippare a pagina 58 per la recensione, prego - NdR).

GP - Questo ovviamente è valido se si parla del settore multimediale riferito alle console. Il mercato CD Rom per PC è infatti parecchio florido, ma Capcom non produce per PC (per quanto esista una versione di *MegaMan 3* per queste macchine, tremenda peraltro) per una questione, credo, squisitamente economica.

Yoneda - Per le nuove macchine il discorso è analogo. È un problema di costi. Se voi (gli utenti, NdR) potete comprare queste nuove macchine, allora Capcom svilupperà di sicuro del software adatto. È lo stesso guaio del Neo Geo, il costo. Megadrive e Snes hanno degli ottimi prezzi.

GP - Non fa una piega, ma se la sta cavando con risposte di circostanza. E il Megadrive 32, oltre alla fantomatica espansione a 32 bit per Snes, come le vede?

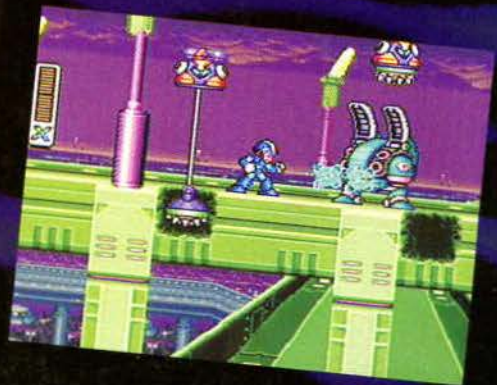
Yoneda - Ancora una volta, è una questione di soldi.

GP- Adesso le faccio del male fisico: mi parli del caso *Fighter's History*, che ultimamente ha visto coinvolti in tribunale Capcom e Data East, produttrice di quel gioco. La causa è stata poi vinta dalla Data East, ma non teme che questa invasione di cloni possa saturare il mercato, che secondo noi è già saturo?

Yoneda - Non sono molto informato sul caso. Resta il fatto che i nostri picchiaduro hanno creato un filone d'oro che molti cercano di sfruttare, alcuni anche con buoni risultati (i giocatori di SF2 sembrano concordare sul fatto che Fatal Fury Special, per quanto non al livello del capolavoro Capcom, sia un gioco maledettamente buono, NdR).

GP - Ma questa forse può essere la causa del successo non eclatante che sembra aver accolto l'ultima versione di Super Street Fighter proprio in Giappone.

Yoneda - Ci sono più di un milione di Street Fighter 2 installati nel mondo (sembrano poche, ma Yosuke parla delle schede originali: molte di quelle

Sopra, ecco Apecar al cospetto di Mister Yoneda. Noi italiani dobbiamo sempre farci riconoscere. *A lato e nella pagina seguente*, alcuni dei vincitori del torneo organizzato dalla Capcom Europe presso la sala gichi Extra Ball di Roma.

che si trovano in giro sono tarocche, per quanto identiche alle originali, e soprattutto in Italia: ricordate Operation Wolf/Operation Bear e roba simile? NdR), e l'ultima versione di Super Street Fighter 2 X ha venduto da sola quasi centomila unità. Non è un insuccesso, quindi, solo che anche noi risentiamo della grande massa di picchiaduro che opprime il mercato.

GP - Quindi, a questo punto conviene sul fatto che il mercato è saturo. Cosa fa continuare la Capcom a sfornare giochi di questo tipo?

Yoneda - Il fatto che i nostri giochi sono e saranno sempre i migliori. Super Street Fighter 2 è anni luce avanti a qualsiasi clone, è proprio il livello qualitativo altissimo che ci siamo imposti, l'incentivo che ci fa tendere a migliorare costantemente.

GP - Oltre chiaramente alla marea di soldi che fate. Ci sarà 'sto benedetto *Street Fighter 3*, allora?

Yoneda - In tutta confidenza, sono solo voci, almeno per ora. Oppure, potrebbero non esserlo. Chi lo sa. (in realtà, un recente esodo di programmatori Capcom verso la SNK ha rallentato non poco il design e lo sviluppo del progetto Street Fighter 3, che è decisamente in cantiere. Fossi in voi non tratterrei il fiato, la Capcom farà scodellare ancora molte uova d'oro al gallinone SF2, NdR)

GP - E il mercato europeo? Pirateria a parte, fenomeno che sembra danneggiare più alcuni piccoli rivenditori che le grandi case, crede che la situazione del mercato europeo, complice una certa ripresa economica, sia quantomeno valida? Qui per esempio gli 8 bit esistono ancora, ma il software per queste macchine è prodotto totalmente in Europa.

Yoneda - L' Europa presenta una situazione di mercato notevolmente varia. È vero che qui gli otto bit esistono ancora, ma escludendo l'Inghilterra (ormai praticamente affiliata all'America per quanto riguarda l'importanza del divertimento elettronico, NdR), l' Europa è ancora terra di nessuno, o se preferisci una situazione di mercato da stabilizzare. Una terra solo sfiorata dal fenomeno, rispetto alle due estremità del mondo.

GP- Vabbene carissimo, chiudiamo con un commento veloce sulle performance di questi disgraziati che partecipano al torneo di *Super Street Fighter*. Cosa te ne pare dei giocatori nostrani?

Yoneda - I giocatori inglesi sono più bravi di quelli francesi, che a loro volta sono più bravi degli italiani. Siete al terzo posto in Europa, almeno per quanto riguarda Street Fighter 2. In Giappone non vi vedono neanche.

GP - Mi pare chiaro.

Yoneda - Già.

Si conclude così questa ignobile farsa, con Yosuke che mi chiede quante copie vende Game Power e io che gli sparo fuori una cifra da TV Sorrisi e Chiapponi. Yosuke segna tutto sul taccuino, poi fotografa il taccuino e scrive qualcosa sulla macchina fotografica, ma non si accorge che l'abile mano di Apecar gli sottrae la penna della Capcom che aveva nel taschino. Ho rischiato.

Poteva spararmi un Hadouken in faccia.

Capcom è sicuramente conosciuta in tutto il mondo per aver realizzato Super Street Fighter, ma non bisogna dimenticare che la casa giapponese ha prodotto anche altri titoli di tutto rispetto, Megaman, Knights of the Round e via dicendo sono titoli di tutto rispetto e che gli appassionati conoscono molto bene.

VIDEO GAMES COMPUTER

1° NEGOZIO A CORSICO (MILANO)
VIA V. MONTI 26
Tel./Fax 02-4408143

ARIVIVIS

VIDEO GAMES COMPUTER

NOVITÀ D' IMPORTAZIONE

SUPERNES
MORTAL KOMBAT II
DRAGON
SUPERMAN
KICK OFF 3

MEGADRIVE
MORTAL KOMBAT II
DRAGON
EA SPORTS TENNIS
KICK OFF 3

GAME BOY
TAZMANIA 2
MICRO MACHINES
SAMURAY SHODOWN
JUNGLE BOOK

GAME GEAR
GUNSTAR HEROES
HULK
MORTAL KOMBAT II
KICK OFF 3

3 DO
MEGA RACE
ORION OFF-ROAD
DOCTOR HAUZER
WORLD CUP USA 94

AMIGA CD 32
BANSHEE
GULP
LITIL DIVIL
UFO

JAGUAR
CLUB DRIVE
BRUTAL FOOTBALL
DOOM
DOUBLE DRAGON 5

NEO GEO
TOP HUNTER
"ATTENZIONE"
ABBIAMO MOLTI TITOLI IN OFFERTA CHIAMACI

ATTENZIONE INOLTRE
ABBIAMO PIÙ DI 100 TITOLI PER AMIGA - PC - CDROM - CD 32

OFFERTE DEL MESE

SUPER NINTENDO

UTOPIA	L. 89.000
PINBALL DREAMS	L. 89.000
KRUSTY FUN HOUSE	L. 49.000
JURASSIK PARK	L. 79.000

MEGA DRIVE

AGASSI	L. 49.000
COOL SPOT	L. 59.000
BATTLE TOADS.	L. 49.000
ZOOL	L. 59.000

GAME BOY

JURASSIK PARK	L. 49.000
BATTLE TOADS	L. 25.000
SENSIBLE SOCCER	L. 59.000
ALIEN 3	L. 39.000

OFFERTE CONSOLLE

GAME BOY +
S. MARIO L.2 +
S. MARIO L.3
L. 189.000

GAME GEAR +
4 GIOCHI
L. 229.000

SUPER NES +
JOY PAD
SCART ALIM.
L. 239.000

MEGADRIVE II +
2 JOY PAD +
SONIC 2
L. 249.000

3DO PANASONIC
+ 2 GIOCHI
L. 1.150.000

ATARI JAGUAR
+ GIOCO
L. 589.000

NEO GEO +
JOYSTICK
L. 598.000

AMIGA 1200
DESKTOP DYNAMITE
L. 698.000

VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI USATI GARANTITI

MORTAL KOMBAT

IL FATIDICO MOMENTO É ARRIVATO
NON MANCARE ALL'APPUNTAMENTO CON IL NUOVO
" **PICCHIADURO** " DELL'ANNO !!!
(disponibile in tutte le versioni)
– CHIAMACI SUBITOOO –

COIN-OP

In concomitanza con il torneo di Super Street Fighter 2, sempre alla Extra Ballentato il nuovo coin op della capcom: Alien vs Predator. Il nostro specialissimo dalla capitale ci fornisce un'eccezionale reportage sull'ennesima invasione aliena. Azione frenetica per i nostri eroi compaiono anche i temibili Predator.

ALIEN vs. PREDATOR
Capcom 1994

Quando inserite un gettone in un coin op, giustamente poi pretendete un gioco, dove si spara, si ammazza, si mena, si crepa. Quando inserite un gettone in un gioco volete dimenticarvi che quel gettone ormai vale l'equivalente di mezzo stipendio mensile, e l'unico modo per farlo è essere assorbiti totalmente dall'azione. La Capcom, proprio come Dino Dini, lo sa abbastanza. Certe volte però bevono troppi caffé, si svegliano la mattina dopo tutti belli rintronati e a quel punto, qualcosa va inevitabilmente storto. *Alien vs. Predator* non è un brutto gioco: è, prima di tutto, un picchiaduro a scorrimento. Quindi, fino a prova contraria, qui si spara, si ammazza, si mena e soprattutto si crepa. Il guaio è che ogni tanto si sbadiglia pure, un po' come in *Final Fight 2* per Snes, l'azione non era propriamente intrigante, un po' molliccia, un po' da telenovela. Ecco, qui la storia è lievemente diversa.

Certo, poi molti di voi potrebbero dire che la stiamo tirando per le lunghe, un picchiaduro a scorrimento è quello che è, perché chiedere di più? Boh, giusto, mica vi obbliga nessuno a giocarci, ma perché non dovremmo chiedere di più noi che infiliamo i gettoni, se i primi a chiedere sempre di più sono quelli che i gettoni li vendono? A questo punto, meglio duemila lire per un giro su *Daytona* che mezzo sacco per tre ceffoni e una codata o il vecchio *Final Fight*, magari. *Alien vs. Predator* non è un brutto gioco, ci sono un sacco di armi da raccattare e quattro personaggi tra cui scegliere. Oltretutto i personaggi sono davvero molto molto belli e definiti, specialmente certi mostri di fine livello. I fondali rimangono abbastanza anonimi per tutto il gioco, ma quando avete sotto controllo un Predator Warrior, capace di sparare con un cannoncino montato sulla spalla e di attaccare con una lancia, non ve ne accorgete facilmente. Oppure, c'è il Maggiore Schaeffer, bello spinacioso capace di

La feccia aliena incombe anche dall'alto, non abbasate mai lma guardia!

Uau, facciamo un po' di marmellata di questi alieni!

Gli alieni hanno invaso la terra, tocca a voi fermare la loro bramosia di sangue, dejà vù?

Le mosse speciali si sprecano in *Alien vs Predator*, non c'è che dire!

lanciare gli avversari e ogni cosa a tiro, oltre a far fuoco col cannone. Lynn Kurosawa è una prode pulzella armata di katana (uno spadone esagerato) e pratica mitraglietta, mentre il Predator Hunter usa il solito cannone a spalla e un'alabarda poco spaziale. Ovviamente, giocando in più persone il gioco acquista parecchio.

Alien vs. Predator non è un brutto gioco, anzi, è anche più veloce e frenetico rispetto a titoli simili. Chi pensava di aver visto tutto con *Double Dragon* rimarrà un po' seccato, in effetti aveva visto *quasi* tutto, ma il tempo passa e uno dimentica facilmente... *Alien vs. Predator* non è un brutto gioco, però non ho scritto neppure che sia bello. Semplicemente, l'avete visto e giocato con nomi diversi almeno altre seicentotrentamila volte, proprio come avrete letto commenti simili a questo, in quei (tanti) casi analoghi che costellano la storia dei videogiochi. In realtà noi possiamo fare davvero poco, e poi visti i trascorsi (*Alien vs. Predator* versione Snes, 39% recensione a cura del mai parco sottoscritto), alla fine uno pensa addirittura che la licenza sia maledetta.

Apecar
Globale 77%

A volte l'azione si fa davvero frenetica, con neimici da "seccare" ovunque.

Uno dei mostri di fine livello in tutto il suo splendore. Vai di mazzate!

VOX POPULI

Game Power inaugura da questo numero un nuovo modo per recensire i coin op: i due commenti che trovate qui sotto sono forniti dai giocatori più assidui del coin op in esame: il metodo per sgamarli è semplice, Apecar gira indifferente intorno al coin op abilmente camuffato da Yuppie e individua chi sperpera più monetine nel cassone in esame. A quel punto, scatta il microfono. E vai di Doxa.

FRANCESCO

anni 20
"A me piace. Sarà che ho giocato e finito *Final Fight* migliaia di volte, ecco, forse Alien (lo chiama così, NdR) è un po' carente come atmosfera. I personaggi sono belli e mi è piaciuto il fatto che i controlli non troppo immediati offrissero una maggiore... mmm... una maggiore...(dillo con parole tue, NdR)... una maggiore profondità. Per il resto è un gioco come tanti altri, ma se c'è in giro non mi dispiace."

GLOBALE DI FRANCESCO: 88%

FLAVIA E SARA

anni 24 abbondanti (siamo gentili)
Flavia: "Mah, guarda, noi veramente ci giochiamo perché è solo un altro gioco che si può affrontare in due. Poi il divertimento sta nel fatto che lei (Sara, NdR) non conosce l'inglese e quindi io riesco sempre a scegliere il personaggio che vuole lei, ahahah. Comunque a mme me pare carino, cioè, se mena 'na cifra (testuale, NdR) e i mostri fanno un sacco schifo. È carino."
GLOBALE DI FLAVIA: 7 e mezzo (ci ho messo un anno per farle capire che i voti da noi si danno in centesimi, ma niente da fare, NdR)
Sara: "Non è vero che io non so l'inglese, è solo perché mi hanno rimandato a settembre. A me il gioco piace, Flavia muore sempre prima. Non è molto vario ma i mostri sono proprio tanti. Perché è questo che volevi sapere, no? Se i mostri erano tanti, giusto? (a questo punto sappiamo che Sara non capisce neanche l'italiano, NdR)

GLOBALE DI SARA: 70%

SUPER NINTENDO

Titolo	Versione	Prezzo
Super Metroid	Usa	130.000
World Hero 2	Jap	
World Cup Striker	Eur	160.000
Sensible Soccer (Ltd edition)	Eur	135.000
World Cup Usa 94	Eur	130.000
Bonkers	Usa	
Pop'n Twin Bee Rainbow Bell	Eur	120.000
All America Football	Eur	110.000
Super Game Boy	Usa	130.000
Stunt Race Fx	Usa	125.000
Sd Ultimate Fighter	Jap	180.000
Pop'n Twin Bee	Eur	79.000
Cliffhanger	Eur	69.000
World Class Rugby	Eur	99.000
Player Maneger	Eur	
Alfred Chicken	Eur	79.000
Andre Agassi Tennis	Usa	120.000
Hook	Eur	69.000
Utopia	Eur	110.000
Lordf Of The Rings	Usa	
Castelvania	Ita	79.000
Super Battletank	Eur	69.000
Star TRek	Usa	150.000
Equinox	Eur	130.000
Desert Fighter	Eur	130.000
Fatal Fury Special	Jap	
Super Caesars Palace	Usa	99.000
Addams Family 2	Ita	99.000
Star Fox	Jap	110.000
Super Mario Kart	Ita	110.000
Obitus	Usa	
Jurassic Park	Eur	89.000
Spiderman X Men	Eur	69.000
Dr. Franken	Eur	99.000
Super Putty	Eur	99.000
Kick Off 3	Eur	
Bob	Eur	89.000
Championship Pool	Usa	120.000
R Type 3	Jap	150.000
Wolfstein 3d	Eur	99.000
Dracula	Eur	69.000
Eye of the Baholder	Usa	140.000
Flashback	Ita	79.000
Secret Of Mana	Usa	140000

MASTER SYSTEM

Titolo	Versione	Prezzo
Incredible Hulk	Ita	
World Cup Usa '94	Ita	80.000
Topolino 2 (Land Illusion)	Ita	69.000
Paperino 2 (Deep Duck)	Ita	82.000
Ritorno Al Futuro 3	Ita	59.000
Golden Axe	Ita	49.000
Global Gladiator	Ita	49.000
G Loc	Ita	49.000
Shadow Dancer	Ita	49.000
Ecco The Dolphin	Ita	
Gauntlet	Ita	49.000
Thunder Blace	Ita	49.000
Heroes Of The Lance	Ita	69.000
Eswat	Ita	49.000
Strider	Ita	49.000
Danan The Jungle Fighter	ITA	49.000
Aladdin	Ita	80.000
Speedball	Ita	49.000
Power Strike	Ita	49.000
Dick Tracy	Ita	49.000
Strider 2	Ita	59.000
Champions Of Europe	Ita	49.000
Mickey Mouse Castle Illusion	Ita	59.000
Winter Olympics	Ita	85.000
California Games 2	Ita	59.000
Basketball Nightmare	Ita	49.000
R Type	Ita	59.000
Donald Duck	Ita	59.000
Pacmania	Ita	49.000
Great Golf	Ita	59.000
Gr Rider	Ita	59.000
Robocop 3	Ita	49.000
Impossible Mission	Ita	49.000
Shadow Of The Beast	Ita	59.000

MEGADRIVE

Titolo	Versione	Prezzo
Battletoads	Ita	59.000
Bubsy	Ita	49.000
Fatal Fury 2	Jap	140.000
Castelvania	Usa	105.000
Steel Talons	Ita	59.000
Jungle Strike	Ita	100.000
Another World	Ita	59.000
Spiderman X Men	Ita	59.000
Nhl Hockey '94	Ita	120.000
Zool	Ita	110.000
Batman	Ita	49.000
Micromachines	Ita	92.000
Mortal Kombat 2	Ita	
Dune 2	Ita	130.000
Sonic 3	Usa	120.000
Ghouls'n Ghost	Ita	49.000
F1 Domark	Ita	89.000
Centurion	Ita	49.000
World Cup Usa '94	Ita	120.000
Caesars Palace	Usa	115.000
Last Battle	Ita	49.000
Rbi Baseball '94	Usa	120.000
World Heroes	Usa	
Flashback	Ita	120.000
Lotus Turbo 2	Ita	49.000
Michey & Donald	Ita	69.000
Robocop Vs. Terminator	Ita	79.000
Nigel Mansell	Usa	99.000
Nba Jam	Ita	125.000
Nba Showdown	Ita	130.000
T2	Usa	69.000
Incredible Hulk	Ita	
Batman Return	Ita	59.000
Mazin Wars	Ita	69.000
Addams Family	Ita	79.000
Ball Jacks	Ita	59.000
Pete Sampras Tennis	Ita	120.000
Splatterhouse 2	Ita	59.000
Ariel Little Mermaid	Ita	59.000
Chiki Chiki Boys	Ita	
Superman	Ita	59.000
Krusty Fun House	Ita	59.000
Greendog	Ita	49.000
Mario Andretti Racing	Usa	115.000
G Loc	Ita	49.000
Crue Ball	Ita	59.000
Tale Spin	Ita	59.000
Cybercop	Ita	59.000
Landstalker	Ita	160.000
Ex Mutants	Ita	59.000
Techno Clash	Ita	79.000
Star Trek	Usa	120.000
James Pond 3	Ita	79.000

GAME GEAR

Titolo	Versione	Prezzo
Batman Return	Ita	49.000
Sonic 2	Ita	49.000
Street Of Rage	Ita	49.000
Road Rash	Ita	80.000
World Cup Usa '94	Ita	79.000
Aleste 2	Jap	65.000
F1 Domark	Ita	49.000
Evander Hlifield's Boxing	Ita	49.000
Incredible Hulk	Usa	
Aladdin	Ita	76.000
Mc Global Gladiator	Ita	59.000
Chuck RocK	Ita	59.000
Star Wars	Ita	49.000
The Terminator	Usa	59.000
Nba Action	Usa	
Super Off Road	Ita	49.000
Dragon Crystal	Ita	49.000
Poker	Usa	55.000
Wonder Boy Dragon's Trap	Ita	59.000
Popils	Ita	59.000
Asterix & Great Rescue	Usa	

PREZZI INCREDIBILI PER NEO GEO

WORLD HEROS 2 JET £. 299.000

3 COUNT BOUT £. 99.000

MAGICIAN LORD / NINJA COMBAT / GHOST PILOT / LEAGUE BOWLING / BASEBALL 2020 / ROBO ARMI / FATAL FURY / SOCCER BRAWL / NINJA COMMANDO.......

..........A PREZZI ECCEZIONALI...........................TELEFONA

PREZZI IVA COMPRESA

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

RETROCENSIONI

A VOLTE RITORNANO... MA COSTANO MENO!

QUACKSHOT

1991 • SEGA

"Sfornato" nell'ormai lontano 1991, Quackshot ha tutt'oggi, tra i titoli del suo genere per il sedici bit della grande "S", ben pochi rivali per quanto riguarda grafica, giocabilità e originalità. La varietà degli schemi è tale da non annoiare mai, neanche dopo molte partite. Dotato di un sonoro efficace e calzante, il gioco si avvale anche del pregio, non comune, di essere adatto a diverse classi di videogiocatori: per i più esperti e smaliziati rappresenta un rilassante e simpatico diversivo, mentre i più giovani, cui il gioco è idealmente dedicato, potranno trovarvi un'ottima iniziazione al genere avventuroso, grazie all'impiego di alcuni semplici enigmi, la cui risoluzione è tuttavia indispensabile al proseguimento dell'avventura.

Palesemente ispirato alla celebre saga di Indiana Jones, *Quackshot* è una brillante parodia in chiave disneyana delle avventure che hanno maggiormente contribuito ad accrescere il successo del buon vecchio Harrison Ford. Interpretato dal personaggio forse più celebre e simpatico della "famiglia dei paperi" (ovviamente, Paolino Paperino), *Quackshot* è fondamentalmente un gioco a piattaforme, con la sapiente aggiunta di qualche elemento più proprio di un'avventura dinamica. Ambientato in dieci diversi schemi situati nelle località più disparate e imprevedibili (dal Messico al Polo Sud, fino al castello del terribile Conte Dracula!), *Quackshot* coinvolge il giocatore in una bizzarra e originale caccia al tesoro, con frequenti colpi di scena e numerosi intermezzi di notevole carica umoristica. Profondamente permeato della "filosofia" dei cartoni Disney, il gioco stupisce per la stravaganza di alcuni particolari che lo rendono unico nel suo genere, come, ad esempio, la scelta delle armi impiegate, che dalla letale macchina sparacicche proseguono con la pistola lancia-ventose, fino al terrificante cannoncino a pop-corn!

MD

Quando quelli della Sega hanno associato il proprio marchio a quello Disney, hanno quasi sempre sfornato dei veri gioiellini. Quel quasi si riferisce ovviamente a Fantasia, sicuramente il meno riuscito tra tutti i giochi nati sotto il segno di questa unione. Quackshot, invece, è un ottimo gioco di piattaforme con una grafica ottimamente realizzata e una giocabilità di tutto rispetto. Sicuramente lo troverete a poco prezzo, quindi cercate di non farvelo scappare, ma state attenti perché se comprate la versione giapponese potreste trovare delle difficoltà nella comprensione (e quindi nella risoluzione) di alcuni enigmi, dato che sono presenti all'interno del gioco anche alcuni elementi adventure.

PILOTWINGS

1990 • NINTENDO

SNES

Ammazza che spappolamento 'ste Retrocensioni: ogni volta bisogna parlare di giochi vecchi (e andrebbe pure bene), ma devono essere pure tutti belli e a un certo punto uno si scassa. Forse che *Pilotwings* sia giunto a graziare le retrocensioni con la torva e cupa ombra della sua bruttezza? Nah, quando mai. È il solito capolavoro retrocensito, e noi che ci avevamo sperato, che pescioni, mamma mia che pescioni. Dunque, praticamente, delineaci il gioco Apecar. Bof, ci siete voi che volate. In sostanza è tutto qui. Volate con gli aereoplani, con i jetpack, col deltaplano e vi buttate pure col paracadute. Il vostro obiettivo principale è superare il quorum di punti richiesto per superare la prova, per poi superare un'altra prova che richiede che voi superiate un'altro tot di punti. Superato lo shock relativo al superlativo concetto di gioco, bisogna dire che le prove sono divertenti e anche parecchio, altrimenti i lettori si spaventano e poi ci muoiono sulle pagine. Ci sono dei percorsi acrobatici da affrontare, il tutto nello splendore di uno smagliante Mode 7, mai così pimpante come in *Pilotwings*, forse anche grazie al chip DSP contenuto nella cartuccia. All'interno del gioco ci sono anche delle sezioni in elicottero veramente galvanizzanti, in cui potete addirittura sparare a dei bersagli terrestri. Resta il fatto che *Pilotwings* meriterebbe l'acquisto anche solo per le sezioni in deltaplano, in grado di farvi tornare anche il panettone della scorsa Pasqua. Credo.

Esiste per SNES una simulazione di jetpack? E una di deltaplano? No, l'unica cosa che si può trovare in circolazione è questo Pilotwings. In più il gioco straborda di effetti spettacolari grazie all'utilizzo intensivo del Mode 7, ed è anche piuttosto lungo e difficile, in particolare il secondo set di missioni. Un gioco carino dunque, niente da dire, ma forse dopo un po' diventa noioso. Oops, non si può dire "noioso" nelle retrocensioni. Diciamo, allora, che dopo che vi sarete divertiti a provare tutte le specialità, dopo che vi sarete impastati in tutti i modi possibili, dopo che sarete diventati abbastanza bravi da finirlo tutto, dopo che l'avrete fatto vedere a tutti gli amici, forse non ci giocherete più. Ma allora non è tanto male. No, infatti, altrimenti non l'avremmo retrocensito.

Abbiamo toccato il fondo e contemporaneamente il cielo con un dito: Pilotwings è allo stesso tempo la peggior simulazione di volo mai vista e il gioco che più di ogni altro comunica una sensazione di volo da vuoti di pancia. In fondo questo gioco non è nato come simulatore, ma come uno splendido arcade, fatto apposta per dimostrare quelle che al tempo erano le incredibili capacità del Super Nintendo. Quello che c'è in questa cartuccia è il Mode 7 meglio cucinato e guarnito di tutta la produzione esistente per SNES. È anche un giochino discretamente profondo e le missioni con l'elicottero sono totalmente coinvolgenti. È uno di quei pochi, veri giochi che esistono solo perché esistono computer e console.

Silpheed è sicuramente un'esperienza indimenticabile. Non tanto per lo schema di gioco che si rifa' a decine di giochi simili, ma piuttosto per le impressionante sequenze animate che riempiono ogni livello. Astronavi enormi che esplodono, slalom tra gli incrociatori nemici, folli corse all'interno di spazi angusti saranno tutti elementi all'ordine del giorno. Tutto questo, naturalmente, grazie alla grande quantità di spazio disponibile su CD e grazie a un ottimo utilizzo della grafica a poligoni pieni. Sicuramente sarà stato il primo acquisto di tutti i possessori di Mega CD, ma se per caso a qualcuno fosse sfuggito adesso è il momento di provvedere, visto che ora anche il prezzo è decisamente competitivo.

SILPHEED

1992 • GAME ARTS

MCD

Uno sparatutto. Così si potrebbe banalmente cercare di definire questo incredibile titolo targato Game Arts. *Silpheed* in effetti, non è altro che uno sparatutto di tipo tradizionale, e, tutto sommato, abbastanza banale: scrolling verticale, ondate di nemici sullo stile del buon vecchio *Galaga*, bonus, power-up e gli immancabili mostri di fine livello. Tra l'altro, a ben guardare, anche la grafica degli sprite si attesta a livelli poco più che spartani, sia per i nemici comuni che per i boss. Ora, immaginate di cambiare la visuale di gioco, che dalla caratteristica vista dall'alto passa a una più impressionante visuale prospettica, con gli oggetti che si ingrandiscono quando si avvicinano allo schermo e viceversa. Immaginate ora di proiettare sullo sfondo, invece che qualche banale background, un cortometraggio dettagliatissimo, con la grafica che solo un'unità laser può dare, con enormi astronavi che vi sfiorano e esplodono a pochi metri da voi, oppure vasti asteroidi nei cui strettissimi cunicoli avrete l'impressione di viaggiare a velocità supersoniche! Naturalmente non c'è alcuna interazione tra il gioco e i suoi fondali (d'altra parte non si può avere proprio tutto dalla vita), ma l'effetto è comunque irresistibile, provare per credere!

Silpheed è stato uno dei primi titoli per l'unità ottica della Sega e, come avviene di solito, a più di due anni dalla sua pubblicazione rimane probabilmente il miglior gioco in circolazione per questa console! Più che un gioco, può a pieno diritto definirsi un'esperienza ludica, non esiste infatti titolo che possa competere con la sua incredibile capacità di stupire e affascinare il giocatore dalla sua prima partita. Undici livelli di azione frenetica e mozzafiato, grafica da urlo, un sonoro coinvolgente e appropriato, introduzione e sequenze d'intermezzo come non se ne sono mai viste né su questa né su altra macchina sono il biglietto da visita di questo piccolo e strabiliante miracolo digitale che, da solo, vale l'acquisto di un Mega CD.

U.N. SQUADRON

1991 • CAPCOM

SNES

U.N. Squadron è uno dei primi titoli che la mitica Capcom pubblicò per SNES. È un bellissimo sparatutto, una sorta di conversione riveduta e corretta dell'omonimo coin-op. Il gioco si ispira a un manga giapponese e tre numeri fa abbiamo anche parlato dei tre OAV usciti in Italia basati sullo stesso fumetto. Il titolo della versione giapponese è infatti *Area 88* e questo è anche il nome della base segreta intorno alla quale ruota tutta la storia. In questa base sperduta nel deserto sono riuniti alcuni dei migliori piloti mercenari del mondo, voi naturalmente vestite i panni di uno di essi e avete il compito di sbaragliare le forze nemiche. Detto così sembrerebbe uno sparatutto come tanti altri, ma in realtà questo *U.N.S* vanta alcuni elementi che lo rendono davvero imperdibile.Non per niente, al tempo della sua uscita, ricevette dalle riviste del settore delle votazioni molto alte, anche se era impossibile non accorgersi del grande quanto assurdo difetto che affligge questa cartuccia: i rallentamenti. A onor del vero bisogna anche ricordare che ora il pericolo sembra scongiurato, ma allora non c'era gioco che non scattasse anzi, sembrava impossibile che non lo facesse.

Tra non molto dovrebbe uscire anche il seguito e noi tutti speriamo che questo difetto sia definitivamente scomparso, ma intanto che aspettiamo...

I rallentamenti sono fastidiosi, questo è innegabile, ma tutto sommato quando questo è l'unico difetto di un gioco forse ci si può passare sopra. Tutto il resto, infatti, rasenta la perfezione. I livelli sono tanti e molto vari, la grafica dei fondali è ottima e molto colorata e gli sprite sono dettagliati e ben definiti. Si ha la possibilità di comprare aerei e armi a volontà e il gioco pullola di sequenze altamente spettacolari, come ad esempio i bellissimi livelli bonus. In più, il gioco è anche abbastanza difficile e terrà impegnati anche gli amanti del genere per parecchio tempo. Insomma, già il fatto che un titolo Capcom dovrebbe bastare a farvelo comprare, se poi è pure bello, divertente e frenetico...

Sono sempre stato un appassionato della serie e ho giocato per mesi sia la versione da bar che quella per SNES. La Zecca soltanto sa quante monetine ho versato in quella maledetta fessura e ancora adesso ricordo con quanta fantasia cercavo di cancellare quei fastidiosi rallentamenti che apparivano quando ci giocavo a casa. Ero talmente attratto da quel gioco che mi ero autoconvinto che si trattasse di un vero e proprio capolavoro di programmazione, ma purtroppo non era così...
Comunque sia, datemi retta: compratelo o almeno fateci un pensierino. Anzi no, magari se cercate bene riuscite a trovare una versione da bar a poco prezzo, e se la trovate fatemi un fischio!

Supernintendo

Aladdin	145.000
Arro the acrob	99.000
Art of fighting	109.000
Batman return	65.000
Bonkers	telefonare
Bubsy	75.000
Coolspot	75.000
Cybernator	65.000
Chuck Rock	75.000
Clay fighter	125.000
Captain America	65.000
Dolucky soccer	telefonare
Desert fighter	115.000
Dragon	telefonare
Dragon ball z2	129.000
Fatal fury 2	129.000
Fatal fury spec.	telefonare
Flintstones	120.000
Final fight 2	59.000
Formation soccer 2	109.000
Goffy & Max	telefonare
Gambark Garmon 2	159.000
Gundam V	129.000
Soe & Mac 3	105.000
Soe & Mac 4	telefonare
Sungle action	telefonare
King of dragon	139.000
Kepper	149.000
Kich off 3	telefonare
Lethal Enfonce	165.000
Mega Men X	109.000
Mega Men Soccer	165.000
Mario all star	85.000
Metamor kid	telefonare
Metal Marines	125.000
Metroid	129.000
Mortal Kombat	85.000
Muscle Bomber	115.000
Ninsa Warrior Again	95.000
Nhpca Hockey 94	105.000
Prowrestling Rev.	185.000
Pop Twin Ber 2	115.000
Pop Twin Ber 1	65.000
Populous 2	123.000
Ranma 1/2 4	129.000
Road Runner 2	telefonare
Rockn'roll racing	109.000
Sensible Soccer	telefonare
Street Fighter 2 Turbo	105.000
Simpson Virtual Bart	telefonare
Snord World 2	telefonare
Super Soe & Mac	telefonare
Sergent Taunder	telefonare
Spectem	109.000
Super Street F2	telefonare
SD Hokuto Noken	179.000
Secret of Mana	145.000
Stunt Race FX	telefonare
Star Trak N. G.	145.000
Sunset Riders	65.000
The Street Basket	179.000
Wild Trax	telefonare
World Hepoes 2	telefonare
Ultima R. V. 2	telefonare
Ultimate Fighter	telefonare

Nes 8 Bit (da 35.000)

Hipersoccer	65.000
Batman 2	65.000
WWF Wrest Mania	65.000
Bubble Bobble	79.000
Mario Bross 3	79.000

Game Boy

Chuck Rock	58.000
F1 Pole Position	59.000
Kirby's Pinball	55.000
Pang	58.000
Road Rush	63.000
Sensible Soccer	57.000
Total Karnage	58.000
Turtles Radical Rescue	58.000
WWF King of Ring	59.000
Warlo Land 3	59.000
Mortal Kombat	59.000
Zool	59.000

Game Gear

Aladdin	65.000
Chuck Rock 2	65.000
Cool Spot	65.000
Desert Strike	59.000
Mean Bran Mach.	65.000
Mortal Kombat	60.000
Micro Machine	65.000
NBA JAM	75.000
ROB. VSTRRM	65.000
Sonic Drift	69.000
World Cup USA 94	75.000
Incredible H.	telefonare

Vendita per corrispondenza a norma di legge - Garanzia 12 mesi - I prezzi possono subire variazioni - Tutti i nomi ed i logos appartengono ai legittimi proprietari. Tutti i prezzi sono da intendere IVA compresa.

NOLEGGIO - USATO - ASSISTENZA
VENDITA PER CORRISPONDENZA

STARGAMES

Via Sbarre C.li, 210 (di fronte villa Guarna)
REGGIO CALABRIA
Tel. 0330/360817 Tel. e Fax: 0965/593245
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

Mortal Kombat 2 - Tutte le versioni: telefonare

consolle

Game Boy + Mortal Kombat	145.000
Supernintendo Pal + Scart	208.000
Supernintendo Pal + Scart + Mario All Star	289.000
Supernintendo Pal + Scart + Street F2 Turbo	289.000
Megadrive 2 + 2 Pads	229.000
Megadrive 2 + 2 Pads + Fifa soccer	305.000
Neo Geo Scart	590.000
Neo Geo Scart + gioco	625.000
3DO + games	1.099.000
3DO Pal + Games	1.290.000
Adattatore G.BOY/SuperNES	telefonare

Megadrive

Asterix	99.000
Aladdin	75.000
Art of fight.	99.000
Alien 3	45.000
Bare Knunkle 2	69.000
Bare Knunkle 3	89.000
Batman Ret.	45.000
Bubsy the B.	48.000
Combat Cars	89.000
Castlevania	telefonare
Dr Robotnic	69.000
Dune 2	120.000
Eternal Champion	109.000
Ex Ranza	70.000
Fatal Fury 2	telefonare
F 117 Night Storm	105.000
Fifa soccer	99.000
Flash Back	89.000
Ghouls & Ghosts	40.000
Global Gladiator	45.000
Grand slam tennis	45.000
Golden AXC 3	54.000
Incredible Hulk	telefonare
Jurassic Park	79.000
Jungle Strike	69.000
Landstalker	139.000
Lethal Enforce	149.000
Lost Viking	119.000
Kick OH 3	telefonare
Mazin Wars	45.000
Mario Andretti	95.000
Out Runner	119.000
Marcos M. Foot	109.000
Incredible H.	telefonare
Outrun 2019	45.000
RBI Baseball	119.000
Shadow Runner	125.000
Shining Force 2	110.000
Sonic 2	59.000
Sonic 3	95.000
Super St.R2	telefonare
Street of Rage 2	69.000
Street of Rage 3	89.000
Street F. 2C E	99.000
Subterranea	105.000
Sunset Riders	64.000
Serm. 2 Arcade	45.000
Thunder Force IV	49.000
Turtles T. Figh.	99.000
Virtual Racing	139.000
World Cup USA 94	105.000
Zulu's Dream	telefonare
Sensible Soccer Lim Ed	109.000
Simpson Virt. Bart	telefonare

Mega CD

Fifa Soccer	telefonare
Ground Zero Texas	telefonare
Eimdale	telefonare
Megarace	telefonare
Out of this World 2	telefonare
World Cup USA 94	telefonare
Sensible Soccer	telefonare
Mortal Kombat	telefonare
Tomcat Alley	telefonare
Rebel Assault	telefonare

3 Do

Road Rush	telefonare
Microcosm	telefonare
Star Control 2	telefonare
Dragon	telefonare
Orlon Off Road	telefonare
Space Shuttle	telefonare
Lost Files of Sherlock Holmes	telefonare

TELEFONARE PER LE ULTIME NOVITA'

Master system (da 35.000)

Mortal Kombat	79.000
World Cup USA 94	75.000
Cool Spot	75.000
Street of Rage 2	75.000
Micro Machine	75.000
Road Rush	75.000
Robocop vs Terminetor	75.000
Aladdin	75.000

Neo Geo

Magician Cord	45.000
Ninjia Combat	45.000
Cyber Lip	45.000
League Bowling	39.000
Ghost Pilot	45.000
Wing of the Monster	69.000
Game pury 1	59.000
Blue's Journey	45.000
Baseball 2020	49.000
Robo Army	45.000
Ninja Commando	39.000
Andro Dunos	65.000
3 Count Bout	99.000
Soccer branl	59.000
Samuray Showdown	29.900
Wind Summers	265.000
Top Hunter	350.000
Side Kick 2	350.000

GAME OVER PRESENTA

Street Ferie

FINE

Gli annunci devono essere spediti a Game Power- Annunci via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a GP Annunci 02-33104726

VENDO

VENDO Super Nintendo europeo + *Street Fighter II Turbo* + *Mortal Kombat* a L. 450.000.
Tony tel. 0331/801348.

VENDO Nintendo 8 bit System + 2 joypad + pistola Zapper + adattatore elettrico + cavi antenna + i seguenti giochi: *Goal!, Cip e Ciop, Super Mario Bros, Duck Hunt*. Tutto al prezzo di L. 250.000 e in buone condizioni, oppure scambio con Sega Mega Drive (Jap) + 1 gioco.
Giovanni tel. 089/893887.

VENDO per Super NES Pal (italiano) le seguenti cartucce: *Super Tennis* (L. 70.000), *Super Double Dragon* (L. 85.000), *Sensible Soccer* (L. 90.000), *Fifa International Soccer* (L. 65.000), *Pilotwings* (L. 60.000), tutte con al massimo 5 mesi di vita! Solo zona Genova.
Emanuele tel. 010/5220459.

VENDO Sega Mega Drive, con cavo A/V, 2 joypad, Arcade Power Stick, 7 giochi (*Atomic Runner, Batman, Moonwalker, Sonic, Sonic 2, Streets of Rage II, Terminator*) a L. 600.000 o scambio con Super NES NTSC + 3 giochi. Inoltre vendo cartuccia *Road Runner* per Super Nintendo a L. 90.000 (1 mese di vita), o scambio con *Super Mario Kart* italiano, o con un altro gioco italiano.
Riccardo Maso tel. 0438/32217 (ore serali).

VENDO le seguenti cartucce a L. 30.000 cadauna. Per Game Boy: *Chess Master, Battletoads, Revenge of Gator, Kick Off, Gremliins 2*. Per Master System: *Time War*. Per Lynx: *Chip's Challenge, Gauntlet, Paperboy, Blue Lighting, Checkered Flag, Warbirds, Slime World*. Per Game Gear: *Shinobi*. Inoltre vendo console Lynx 2 + la cartuccia *California Games* a L. 170.000 (incluso libro "Giocare con il Lynx").
Mario Trani Via Roma, 93 - 80077 Ischia (Na). Indicare nome e numero telefonico.

VENDO Mega Drive versione europea nuovissimo, in garanzia, con Arcade Power stick, SG Fighter (joypad) e 5 giochi. Tutti in ottimo stato con istruzioni a L. 500.000 trattabili.
Luigi tel. 081/7415727 ore pasti

VENDO giochi per Super Nintendo: *Pilotwings, F-Zero, Castelvania 4* (americani), *Super Aleste* (giapponese), *Pilotwings, Super Soccer* (italiani) a L. 50.000 cad; *Spanky Quest* a L. 40.000.
Sandro tel. 0547/331208 (per informazioni).

VENDO giochi per NES in buonissimo stato con libretto di istruzioni: *Knight Rider* (L. 45.000), *World Cup* (L. 45.000), *Zelda the Legend* (L. 50.000), *Airwolf* (L. 45.000), *Wizards & Warriors* (L. 45.000), *Duck Hunt* (L. 45.000), *Hogan's Alley* (L. 45.000). Vendo inoltre giochi per Game Boy in ottimo stato con libretto di istruzioni: *Qix* (L. 30.000), *Dragon's Lair* (L. 30.000), *Marble Madness* (L. 25.000). Annuncio sempre valido.
Maurizio tel. 0965/642074.

VENDO per Black Rage o Black Power le seguenti schede in blocco: *Vigilante, Green Berets, Mexico '86, World Cup '90, Shinobi*, tutte a sole L. 400.000 non trattabili.
Massimo tel. 0373/273986.

VENDO n°2 Atari Lynx imballi originali (anche separatamente) + 12 giochi (*Checkered Flag, Ninja Gaiden, Slime World, Rygar*, ecc.) per ciascuna console a L. 170.000 + relativi alimentatori e cavo Comlynx.
Giacomo Pagano Via Treves, 34 - Bologna tel. 051/424963.

VENDO Sega Mega Drive giapponese (accetta anche cartucce americane ed europee) con 18 cartucce e 2 joypad in perfette condizioni a L. 900.000 solo in blocco. Solo Milano.
Andrea tel. 58319335.

VENDO Mega Drive, 2 cartucce, cavi, joypad, M-CD, 2 CD (*W. Dog, T. Storm FX*) tutto in versione giapponese più Atari 1040 ST, mouse, joystick, 30 giochi, programmi, cavi, il tutto a L. 600,000. Tutto questo più Game Gear, 3 giochi e altri 7 CD per M-CD a L. 900.000. Vendo inoltre Super Nintendo più *S. Fighter II Turbo* e altre 7 cartucce.
Mirto tel. 049/794174.

VENDO Sega Mega Drive acquistato da una settimana (causa errato acquisto) a L. 250.000, o con *Super Kick Off* a L. 320.000.
Marco tel. 0331/552772.

VENDO Nintendo con 12 giochi (due sono del Family Game ma sono compatibili al Nintendo) tra cui: *Simon's Quest, Duck Tales, Turtles, Metal Gear*, ecc., inoltre vendo anche il porta giochi (ne contiene 18). Il tutto a L. 550.000 trattabili.
Danilo tel. 06/5030964 (dalle ore 14:00 alle ore 15:00) tel. 06/6685374 (dalle ore 16:00 alle ore 18:00).

VENDO Sega Master System + 6 giochi: *Sonic, Topolino, Tennis Ace, World Soccer, Pallavolo, Hang-On*. In regalo Barcode Battler. Il tutto a L. 200.000. Accetto proposte di scambio.
Savio tel. 081/5289239 (ore pasti).

VENDO le seguenti cartucce per Super NES americano, tutte in ottime condizioni: *Joe & Mac, Turtles in Time*, (L. 60.000), *Lemmings* (L. 70.000), *Super Empire Strikes Back, The King of Dragons* (L. 80.000, nuovissimi!). I prezzi sono contrattabili. Scambio anche con *Secret of Mana* versione USA o con *Tetris Battle Gaiden*, versione USA o Japan.
Giacomo Grimaldi, Via Milano, 1 - 14051 Bubbio (At).

VENDO cassette per Mega Drive (ottimo stato). *Hauting, Tecmo Superbowl, Davis Cup Tennis, Shadowrun 94, Mortal Kombat*, solo in blocco a L. 400.000. Offerta valida per Milano e Varese.
Alessandro tel. 0331/640025 (ore pasti).

VENDO Game Gear nuovissimo con imballo originale + *Ninja Gaiden* + lente "Big Window" + custodia protettiva a L. 250.000 trattabili.
Ferdinando tel. 0984/32715.

VENDO Sega Master System normale + 6 giochi: *Olimpic Gold, World Games, California Games, G.Loc, Rampage, Power Strike* il tutto a L. 200.000 trattabili, oppure singolarmente a L. 50.000 cad. trattabili.
Matteo tel. 0321/403816 (ore pasti).

Causa errato acquisto VENDO *Streets of Rage II (Bare Knuckle II)* per Mega Drive a L. 100.000 e *Tiny Toons* per Super Famicom a L. 110.000.
Paolo tel. 0424/540388 dopo le 19:00.

CERCO

CERCO *Spider Man* per Game Gear a poco prezzo, possibilmente a L. 30.000, ed il Master Gear Converter, sempre ad un prezzo modico.
Salvo tel. 095/938825 (ore ufficio).

Per Nintendo NES 8 bit, CERCASI disperatamente cartuccia gioco *Shangai* (dama cinese).
Vittorio tel. 02/89504374 dalle ore 20:30.

CERCO disperatamente la cartuccia per Super Famicom: *Dragon Ball 2*, con la confezione e le istruzioni in buono stato.
Andrea tel. 02/39320489 (dalle ore 17:00 alle ore 19:00).

SCAMBIO

SCAMBIO una cartuccia per Game Gear: *Paperino (Lucky Dime Caper Starring Donald Duck)* in cambio di un'altra cartuccia qualsiasi che non sia un rompicapo. Richiedo massima serietà. Preferibilmente Rimini e provincia.
Enrico Bruscia Via Montese, 31 - 47037 Rimini tel. 0541/728049 (dalle ore 9:00 alle 21:00).

SCAMBIO Game Boy mai utilizzato, ancora imballato + *Tetris* + pile + cavi con Mega Drive scart + joypad (causa doppio regalo). Max serietà.
Francesco tel. 0549/997508 (ore pasti).

SCAMBIO Neo-Geo + alimentatore + cavo scart + memory card + *Fatal Fury* + *Super Sidekicks* + *Blue's Journey* con Mega Drive + Mega CD in buone condizioni o con Super Famicom (Jap.) con *Street Fighter II Turbo*. Inoltre vendo Game Gear con 4 giochi (*Mortal Kombat, Land of Illusion, Columns, Road Runner Vs. Willy Coyote*) con alimentatore a L. 230.000.
Simone tel. 0332/770272 (ore pasti).

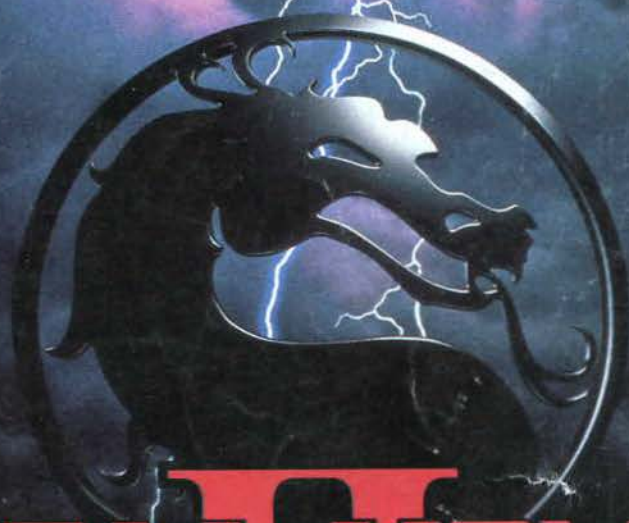
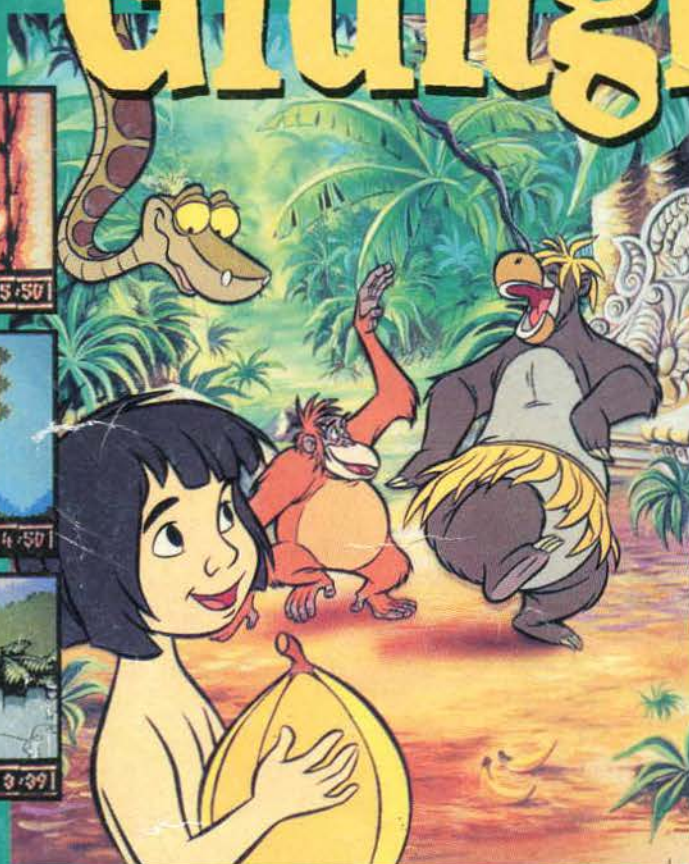
SCAMBIO o vendo a L. 30.000 *Spider Man* per Game Gear completo di istruzioni e confezione originale.
Daniele tel. 055/488313.

SCAMBIO per Game Boy il mitico *Super Mario Land* con altri giochi come *Fighting Simulator, Dynablaster, Super Mario Land II, Darkwing Duck, Track'n'Field, Terminator 2, Star Wars, Kid Dracula, Looney Tunes*. Possibilmente zona Milano.
Matteo tel. 02/6175312 (ore ufficio) - tel. 02/2423561 (ore pasti).

CONTATTI

A Pomezia (Rm) ora c'è il Video Games Mania Club. Associamo tutti gli appassionati per organizzare tornei, scambiarci trucchi e consigli. Abbiamo a disposizione il Jaguar, il 3DO, l'Amiga, il Super Nintendo e il Mega Drive e... molti giochi.
Gianni tel. 06/9111705 oppure 06/9158171 nelle ore serali.

Cerco CONTATTI con possessori di PC Engine Duo. Se avete questa stupenda console e non avete nessuno con cui scambiare i vostri giochi, telefonate!
Enrico tel. 0423/69223 (ore pasti).

Vorrei fondare, in zona Firenze, un Console Club dove sia possibile scambiarsi trucchi e consigli per i giochi. Iscrivetevi in tanti, perché ci sarà anche una compra-vendita-scambio di cartucce.
Morgan Monci Via della Fonderia, 34 - 50142 Firenze tel. 055/225886.

Il Libro della Giungla

PRESTO DISPONIBILE ANCHE PER MEGADRIVE

Porta con te lo stretto necessario ed accompagna Mowgli attraverso la guingla fino al villaggio. Lotta contro il serpentaccio Kaa e sconfiggi l'affamata tigre Shere Khan, in un'eccitante avventura da un classico Disney. Ti farà diventare matto come una scimmia!

DISPONIBILE SU:

Nintendo

NES
GAME BOY

LEADER
DISTRIBUZIONE S.p.A.
21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
Via Adua n. 22.